PC GAMES



SAM & MAX
HIT THE ROAD
σελ. 34

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER
ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994

ADVENTURES

- **KYRANDIA 2** σελ. 16
- **ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟΙ ΓΡΙΦΟΙ ΤΟΥ QUEST FOR GLORY 4** σελ. 38

ROLE PLAYING GAME

- **CRUSADERS OF THE DARK SAVANT** σελ. 26

SIMULATION

- **TFX** σελ. 22

STRATEGY



- **NAVAL BATTLES** σελ. 30

SPECIAL REVIEW





REBEL ASSAULT
Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΑ CDs





Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



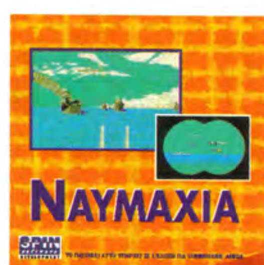
PC



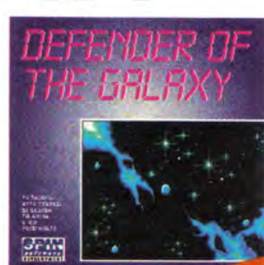
PC



PC



AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!! για PC (WINDOWS)

ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ 20%

PΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ ~~34.300~~ 27.400 δρχ.

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ ~~24.000~~ 19.200 δρχ.

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ........................ ΗΛΙΚΙΑ........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........................ ΤΚ........................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ........................ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ........................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994



σελ. 10

Rebel Assault
Το παιχνίδι που εγκαινιάζει μια νέα εποχή στα CD-ROM games και εισάγει τα PCs στο interactive video!



σελ. 16

Kyrandia 2
Πιστό στην παράδοση της WestWood, το δεύτερο Kyrandia συνδυάζει εκπληκτικά γραφικά, πρωτότυπους γρίφους και τρομερό χιούμορ.



σελ. 30

Naval Battles II
Γραφικά υψηλής ανάλυσης και φιλικό περιβάλλον χειρισμού σε συνδυασμό με ιστορικά ντοκουμέντα.

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 4500

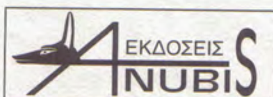


ΔΡΧ. 4100

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

EDITORIAL



3.5 ίντσες! Ω, ναι! Ηρθε πια η ώρα να γίνουν οι υποσχέσεις μας πραγματικότητα. Οχι δηλαδή, αλλά για να μη λέτε ότι είμαστε μόνο λόγια, φουσκωμένα και παχιά - παχιά... Από αυτό λοιπόν το τεύχος, η δισκέτα που θα συνοδεύει το PC Master θα είναι 3.5", δίνοντας την ευκαιρία σε εμάς να προσφέρουμε περισσότερα και καλύτερα προγράμματα και σε εσάς να απολαμβάνετε περισσότερο τις δικές μας προσφορές.

Ας ασχοληθούμε όμως και λίγο με το τι πρόκειται να βρείτε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Καταρχήν, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν αρκετοί τίτλοι για CD-ROMs. Αυτό είναι και το νέο φαινόμενο της εποχής. Η μία εταιρία μετά την άλλη ανακοινώνουν ότι θα κυκλοφορήσουν τα νέα προϊόντα τους σε CDs και ότι σιγά - σιγά θα εγκαταλείψουν τα floppies. Αντε πάλι έξοδα...

Και αφού μιλάμε για CDs, δεν θα μπορούσαμε να μην παρουσιάσουμε το Rebel Assault, το καλύτερο παιχνίδι για CDs που έχω συναντήσει ποτέ. Αν το 7th Guest ήταν εντυπωσιακό από πλευράς γραφικών υψηλής ανάλυσης, το Rebel Assault θα πρέπει να κατέχει τα πρωτεία στο animation και στην κινηματογραφική παρουσίαση. Μέχρι που ενθουσίασε και εμένα που, ως γνωστόν, δεν συνηθίζω να ασχολούμαι με arcades. Fantastico!

Από adventures, δόξα τω Θεώ, είμαστε πλήρεις. Εδώ έχουμε μια διαφωνία με τον Αντρέα, ο οποίος επιμένει ότι το Sam & Max, για το οποίο αφιερώσαμε μόλις (;) 4 σελίδες, είναι το καλύτερο adventure της χρονιάς, ενώ εγώ, αντίθετα, προτιμώ πολύ περισσότερο το Kyrandia 2, το οποίο πραγματικά με ενθουσίασε. Τι να πεις. Περί ορέξεως... κολοκυθόπιτα!

Αρκετά σας κούρασα όμως. Αντε. Βουρ στο ζουμί. Αχ, με τέτοιον ήλιο, πώς να παίξεις adventures...

Ο Αρχισυντάκτης



ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη,

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Χάρης Σαράντης, Χριστόδουλος Ελευθερίου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Νίκος Χρυσικός Χρήστος Μηνασίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

GENGHIS KHAN II

Ο Τζένγκις Χαν ήταν αυτοκράτορας των Μογγόλων και έζησε το 13ο αιώνα. Θεωρείται, μάλιστα, από πολλούς ιστορικούς ως ο μεγαλύτερος στρατιωτικός ηγέτης που υπήρξε ποτέ. Το Genghis Khan II της Koei αναβιώνει το κλίμα εκείνης της εποχής και μας τοποθετεί στη θέση του πανίσχυρου ηγέτη. Πρόκειται για ένα strategy game, το οποίο από τις πρώτες εικόνες φαίνεται ότι θα είναι πολύ ενδιαφέρον, παρόλο που η κατασκευάστρια εταιρία είναι άγνωστη στη χώρα μας. Θα περιέχει τέσσερα διαφορετικά σενάρια ανάπτυξης, αν και το τέταρτο είναι επιλέξιμο μόνον εφόσον ολοκληρωθεί το πρώτο.

Στο πρώτο προσπαθούμε να ενώσουμε τις φυλές των Μογγόλων, άλλοτε με διπλωματία και άλλοτε με μάχες.

Στο δεύτερο αρχίζουμε τον επεκτατισμό μας στην υπόλοιπη Ασία.

Στο τρίτο ολοκληρώνουμε την κυριαρχία μας στην Ασία και έχουμε βλέψεις για την υπόλοιπη Ευρώπη.

Τέλος, το τέταρτο είναι μία ένωση κυρίως του δεύτερου και του τρίτου. Ο παίκτης πρέπει να επιλύει πολιτικά, οικονομικά και στρατιωτικά προβλήματα, τα οποία παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ταυτόχρονα, πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με άλλους αρχηγούς φυλών, χωρίς όμως να χάνει το σεβασμό τους και την αίσθηση του ποιος είναι ο κυρίαρχος του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα στην Ευρώπη, ενώ δεν είναι ακόμα γνωστό πότε θα έρθει στην Ελλάδα.



ACROSS THE RHINE

Η Microprose ανέκαθεν παρουσίαζε ποιοτικά παιχνίδια και το Across the Rhine θα είναι μία ακόμη επιβεβαίωση. Το παιχνίδι αναβιώνει πάρα πολύ παραστατικά την ατμόσφαιρα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, τον οποίο βιώνετε μέσα από ένα tank. Συγκεκριμένα, χειρίζεστε ένα από τα επτά διαφορετικά τύπου M4 tanks. Υπάρχουν όλα τα δυνατά views (πυροβολητή, οδηγού κ.λπ.).



Εκτός από την πλοήγηση και τη μάχη με το tank, θα πρέπει να φροντίζετε για τη συντήρησή του, τα καύσιμά του και γενικά το σωστό setup, κάτι αντίστοιχο με αυτό που γίνεται στα racing games.

Το παιχνίδι δεν θα είναι μόνο simulation, καθώς θα υπάρχουν πολλά στοιχεία strategy όπου θα πρέπει να κατευθύνετε τις συμμαχικές δυνάμεις. Επίσης, θα υπάρχουν πάρα πολλές digitized φωτογραφίες με θέματα από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Τέλος, όπως έχει ανακοινώσει η Microprose, θα κυκλοφορήσει και ειδικό υλικό με οδηγίες σε βιβλία και βιντεοταινίες, ανάλογο με το Art of the Kill που είχε κυκλοφορήσει για το Falcon 3.0, με το οποίο ο παίκτης θα μπορεί να προσαρμοστεί καλύτερα στις απαιτήσεις και το κλίμα του παιχνιδιού.

Αυτή τη στιγμή γίνονται οι τελικές δοκιμές του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους δύο μήνες.

SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Εχετε παίξει το Incredible Machine; Σας άρεσε αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι; Τότε, οπωσδήποτε, θα σας αρέσει και το Sid & Al's Incredible Toons, το οποίο αποτελεί πρόταση της Dynamix σε αυτό το νέο είδος των puzzle games.

Μάλιστα, το Incredible Toons είναι ακόμα πιο πρωτότυπο, αφού αυτή τη φορά δεν υπάρχουν μόνο άψυχα αντικείμενα αλλά και διάφορα πολύ διασκεδαστικά cartoons.

Ο Al είναι ένας παχουλός γάτος, στον οποίο συνήθως ρίχνουμε βόμβες, ενώ ο Sid είναι ένα συμπαθητικό ποντικάκι, το οποίο συνήθως προσπαθεί να φτάσει ένα κομμάτι τυρί. Κάθε level είναι μία μισοτελειωμένη σκηνή, στην οποία πρέπει να τοποθετήσουμε ορισμένα αντικείμενα σε συγκεκριμένα σημεία, ώστε να ολοκληρωθεί.

Τα graphics και ο ήχος του παιχνιδιού δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο, αλλά αυτά δεν είναι τα ζητούμενα σε παιχνίδια τέτοιου είδους. Το Incredible Toons εκτός από σπαζοκεφαλιά είναι και πολύ διασκεδαστικό, καθώς τα παθήματα των δύο ηρώων προκαλούν

πολύ γέλιο. Η Sierra με το Incredible Toons παρουσιάζει μία ακόμα παραλλαγή στο ίδιο θέμα χωρίς όμως να κουράζει, καθώς υπάρχουν πολλές διαφοροποιήσεις έχοντας ως βάση την κεντρική ιδέα του Incredible Machine.

1942 THE PACIFIC AIR WAR

Οπως φαίνεται, η άνοιξη του 1994 θα διαθέτει πολλά ανταγωνιστικά παιχνίδια, με κοινό θέμα το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Ενα από αυτά είναι το 1942 της Microprose, το οποίο θα έχει άμεσους ανταγωνιστές το Aces Over Europe της Dynamix και το Pacific Strike της Origin.

Στο 1942 θα μπορείτε να εκτελέσετε πτήσεις με δέκα από τα δημοφιλέστερα αμερικανικά και ιαπωνικά αεροπλάνα, τα οποία απογειώνονται από κάποιο αεροπλανοφόρο και εκτελούν αποστολές στον Ειρηνικό Ωκεανό.



Οι αποστολές είναι από αναγνωριστικές μέχρι βύθιση πλοίων. Θα υπάρχει όμως και mission editor, μέσω του οποίου θα μπορείτε να σχεδιάσετε τη δική σας αποστολή.

Οι επιλογές όμως δεν τελειώνουν εδώ. Θα μπορείτε να αναλάβετε τη διακυβέρνηση ολόκληρου του στόλου, δυνατότητα η οποία κάνει το παιχνίδι να ξεφεύγει από τα στενά πλαίσια του flight simulation.

Από τα πρώτα δείγματα είδαμε ότι τα γραφικά και ο ήχος κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, ενώ υπάρχουν και ιδιαίτερες τεχνικές όπως η "virtual cockpit", με την οποία μπορούμε να βλέπουμε τριγύρω, έχοντας όμως στο monitor και την εικόνα του cockpit (Falcon 3.0). Το 1942 θα κυκλοφορήσει στα μέσα Απριλίου, ενώ μετά τον Ιούνιο θα υπάρξει και CD-ROM έκδοση.

PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

Τον προηγούμενο μήνα είχαμε αναφέρει ότι η Origin σχεδιάζει το Wing Commander 3. Αυτό όμως δεν την εμποδίζει να κυκλοφορεί ένα data disk για το Privateer. Ετσι, μετά το Speech Accessory pack, η Origin -όπως συνηθίζει- κυκλοφόρησε ένα data disk, το οποίο επεκτείνει το gameplay. Το Righteous Fire ουσιαστικά δεν προσφέρει πολλά νέα στοιχεία στο παιχνίδι. Υπάρχει ένα νέο σενάριο, το οποίο περιλαμβάνει μερικές νέες αποστολές. Από κει και πέρα υπάρχουν αρκετά νέα όπλα, όμως όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού παραμένουν αναλλοίωτα. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές πρέπει να έχει ήδη κυκλοφορήσει. Θα το συνιστούσα κυρίως στους αμετανόητους Privateer ή Wing Commander πιλότους. ■

● Μπορεί τον περασμένο μήνα το μεγάλο γεγονός στο χώρο της Πληροφορικής να ήταν η έκθεση CEBIT στη Γερμανία, αλλά για το χώρο των computer games το "Μεγάλο Παζάρι" έγινε τον Ιανουάριο στο Λας Βέγκας. Στην έκθεση παρουσιάστηκαν νέες κυκλοφορίες, στις οποίες θα αναφερθούμε εν συντομία στη συνέχεια. Πάντως, η κυρίαρχη αίσθηση ήταν ότι το CD-ROM καθιερώνεται ακόμα περισσότερο και στο χώρο των παιχνιδιών, για πολλούς λόγους, και μέχρι το τέλος του χρόνου θα παρουσιαστούν πολλοί τίτλοι μόνο σε CD.

● Ξεκινώντας αλφαβητικά, η Accolade παρουσίασε πολλούς νέους τίτλους. Το UNNECESSARY ROUGHNESS είναι μία ακόμα εξομοίωση αμερικανικού ποδοσφαίρου, ενώ για το τέλος του 1994 υπάρχει το RISE OF THE ROBOTS, ένα τρισδιάστατο fight game με εκπληκτικά γραφικά.

● Στο χώρο των strategy games η Impression έκανε αισθητή την παρουσία της. Μέσα στο 1994 θα κυκλοφορήσει τα DETROIT, CASTLE CONQUEST, D-DAY: THE BEGINNING OF THE DAY, BREACH 3 και RULES OF ENGAGEMENT 2. Στον ίδιο χώρο κινείται και η MAXIS, η οποία παρουσίασε τα SIM HEALTH και SIM TOWN, μια παιδική έκδοση του SIM CITY.

● Η Lucas Arts, εκτός από το πολύ καλό REBEL ASSAULT που παρουσιάζουμε αποκλειστικά αυτόν το μήνα, ετοιμάζει ένα ακόμα data disk για το X-WING με τίτλο TIE FIGHTER. Επίσης, η Origin εκτός από τα ήδη αναγγελθέντα (PACIFIC STRIKE, WING COMANDER 3,) ετοιμάζει τα BIOFORGE, τρισδιάστατο παιχνίδι με εντυπωσιακά γραφικά και στοιχεία RPG, και WINGS OF GLORY, ένα flight simulation με αεροπλάνα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου.

● Τέλος, η Spectrum Holobyte, παρόλο που είχε μόνο το data disk F18 HORNET για το FALCON 3.0, ανακοίνωσε δύο σημαντικές κυκλοφορίες. Ετσι, μέσα στο 1994 πρέπει να περιμένουμε το Falcon 4.0, το οποίο όμως κατά πάσα πιθανότητα δεν θα βασίζεται στο F-16 Fighting Falcon της Grumman Electronics. Θα κυκλοφορήσει επίσης και ένα CD με τίτλο "THE WILD BLUE YONDER", το οποίο θα είναι μία εγκυκλοπαίδεια των σύγχρονων μαχητικών αεροσκαφών από τον πόλεμο του Βιετνάμ μέχρι σήμερα και θα περιέχει πάρα πολλές digitized φωτογραφίες και ήχους.

● Υπάρχουν πολλές ακόμη αναγγελίες και νέα παιχνίδια που έχουμε δει, όμως λόγω έλλειψης χώρου θα τα παρουσιάσουμε σε επόμενα τεύχη. Μέχρι τον άλλο μήνα, MAY THE FORCE BE WITH YOU.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Καλά, είπαμε να μην γκρινιάζω, αλλά όχι και έτσι. Στο προηγούμενο τεύχος κατόρθωσαν, κατ' αρχάς, στο άρθρο για το GABRIEL KNIGHT CD να μπει η υπογραφή του Αργύρη αντί για τη δική μου, ενώ παράλληλα βάφτισαν το Indy Car Racing ADVENTURE!! Επίσης, στο SHADOWGATE δεν δημοσιεύθηκε μια πολύ σημαντική φωτογραφία, η οποία αφορά στο χειρισμό της περιπέτειας όταν μεγαλώνεις στο μάξιμουμ το παράθυρο των γραφικών. Ποιοι το κατόρθωσαν; Πάντως όχι ο γνωστός δαίμονας του τυπογραφείου.

Από τον περασμένο Σεπτέμβριο είχα προτείνει στον αρχισυντάκτη μας να γράψω ένα, έστω δισέλιδο, άρθρο σχετικά με την αλματώδη εξέλιξη που παρουσίασαν τον τελευταίο ενάμιση χρόνο τα adventure games και τα flight simulators ως προς τις απαιτήσεις τους στον τομέα του hardware.

Ξεκινήσαμε από 286 και 1 MB και έχουμε φτάσει πια, αισίως, στον 486 και στα 8 MB!! O αρχισυντάκτης μας τότε έκρινε άλλα θέματα πιο σημαντικά. Στο προηγούμενο τεύχος του PC MASTER είδαμε ένα "μεταφρασμένο" (;) θέμα του φίλου Δημήτρη. Στο επόμενο τεύχος, αυτό του Μαΐου, θα γράψω και εγώ τις δικές μου απόψεις, διότι προσωπικά πιστεύω ότι χάθηκε τελείως το μέτρο, στο όνομα της τεχνολογικής εξέλιξης.



Labyrinth in time. Μόνο σε CD.





Dracula Unleashed. Μόνο σε CD.

Για να πάρετε από τώρα, δε, μια γεύση του άρθρου αυτού και των απόψεών μου, αναρωτηθείτε σχετικά με την παρακάτω είδηση: γιατί το DRAGON SPHERE της Microprose θα είναι το τελευταίο adventure της; Σε αυτό έχω αναφερθεί και σε προηγούμενα τεύχη.

Η Spectrum Holobyte, η οποία έχει αγοράσει τη Microprose, ανακοίνωσε ότι το σύστημα δημιουργίας adventures της εταιρίας δεν μπορεί να αντέξει στις νέες τεχνολογίες και γι' αυτό θα σταματήσει -άγνωστο αν είναι προσωρινό ή οριστικό μέτρο- η Microprose να παράγει adventures. Λες και το user interface που καθιέρωσαν με το REX NEBULAR δεν μπορούσε να μας δώσει τουλάχιστον καμιά δεκαριά ακόμη adventures. Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ομως, απ' ό,τι φαίνεται είναι.

Ας δούμε όμως και τις νέες, έστω και μελλοντικές, παραγωγές. Κατ' αρχάς, η LEGEND φαίνεται να καθιερώνει το νέο user interface που παρουσίασε με το COMPANIONS OF XANTH. Με το ίδιο σύστημα χειρισμού θα κυκλοφορήσει το SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, του περιβόητου πια Steve Meretzky. Στους χαρακτήρες του adventure θα συμπεριλαμβάνονται ονόματα όπως Captain Excitement, Zaniac, Tropical Oil Man, Dr Entropy, McMutant, Steroid Man, Samurai Welders και άλλα πολλά. Το 1984 είναι το έτος κατά το οποίο τα text adventures, υπ' οποιαδήποτε μορφή, ανήκουν στο παρελθόν!!! Παράλληλα, κυκλοφόρησε η τριλογία των SPELLCASTINGS (101, 201, 301) σε CD. Σε CD θα κυκλοφορήσουν τόσο το GATEWAY 2 όσο και το COMPANIONS OF XANTH, με σημαντικές διαφορές από τις αντίστοιχες εκδόσεις για δισκέτες.

Η LUCASARTS ετοιμάζει, επιτέλους, το THE DIG, το οποίο τώρα πια, όπως λένε, θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD. Για τη μέχρι τώρα αργοπορία, η εταιρία ανακοίνωσε ότι έχει μπει έως τώρα δύο

PC ADVENTURES UPDATE

φορές από την αρχή (!!) στο στάδιο της παραγωγής.

Η Sierra ανακοίνωσε ότι αυτή τη χρονιά θα κυκλοφορήσει δύο πολύ σημαντικές παραγωγές. Η πρώτη είναι το Outpost, ένα παιχνίδι στρατηγικής με θέμα τον εποικισμό στο διάστημα. Οσοι έχουν δει σκηνές (εγώ είδα ένα demo), θα διαπίστωσαν ότι το παιχνίδι σε αφήνει άφωνο. Είναι τρομερό. Ας σημειωθεί όμως ότι δημιουργός του είναι ο Bruce Balfour, ο οποίος, προτού ασχοληθεί με τα παιχνίδια (Wasteland και Newromancer), εργαζόταν στη ΝΑΣΑ! Η εταιρία λέει ότι θα κυκλοφορήσει σε CD, αργότερα όμως θα βγει και μια έκδοση για δισκέτες χωρίς τα ιδιαίτερα απαιτητικά σε bytes εφέ. Προς το τέλος της χρονιάς αναμένεται το PHANTASMAGORIA της Roberta Williams. Το πολυδιαφημισμένο αυτό horror-adventure θα έχει πραγματικούς ηθοποιούς και άλλα πολλά εφέ. Η Sierra επιμένει ότι θα είναι το μεγάλο Hit στο χώρο των CDs παραγωγών

Προς το παρόν, όμως, την παράσταση φαίνεται να κλέβει για μία ακόμη φορά η Access. Πώς τα καταφέρνει η εταιρία αυτή; Ας είχα και εγώ πίσω μου την τεράστια φλέβα χρυσού που λέγεται Links Pro 386 Golf και θα σας έλεγα. Γεγονός είναι ότι η Access για μία ακόμη φορά καινοτομεί. Το πρώτο adventure που κυκλοφορεί σε διπλό CD (!!! όπως και στη μουσική) είναι το KILLING MOON με κανονικούς digitized - βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς όπως οι Brian Keith, Margot Kidder και Russell Means και με ήρωα το γνωστό μας πλέον ντετέκτιβ Tex Murphy. Η εταιρία το αποκαλεί "Interactive Movie"! Πιθανολογείται ότι θα κυκλοφορήσει και σε δισκέτες, αλλά, φυσικά, με όλα τα έξτρα κομμένα. Θεωρείται το πιο προηγμένο τεχνολογικά παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει, μέχρι στιγμής βέβαια.

Ασχημα μαντάτα έρχονται από την Dynamix. Η συνέχεια του BETRAYAL AT KRONDOR ενδέχεται να μην κυκλοφορήσει. Επισήμως η εταιρία λέει ότι διάφορα προβλήματα τεχνικής φύσεως την ανάγκασαν να καθυστερήσει την κυκλοφορία του. Ωστόσο, ήδη μια μονάδα παραγωγής ασχολείται αποκλειστικά με αυτό, αφήνοντας κάθε άλλη ασχολία. Οι φήμες όμως λένε ότι το BETRAYAL AT KRONDOR, παρά τις πολύ ευνοϊκές κριτικές που απέσπασε από το σύνολο του Τύπου, δεν πούλησε καθόλου καλά, ή, τουλάχιστον, οι πωλήσεις του δεν κάλυψαν τα έξοδα παραγωγής του. Για το λόγο αυτόν λέγεται ότι η Dynamix κλείνει το τμήμα των RPGs και θα κυκλοφορεί μόνο Sports και Flight Simulators. Αν οι φήμες αυτές αληθεύουν, δημοσιεύθηκε σχετικό άρθρο στο ειδικό adventure - περιοδικό QUESTBUSTERS, τότε πραγματικά μιλάμε για μια πολύ μεγάλη απώλεια. Το μέλλον θα δείξει τι τελικά αληθεύει. ■



Simon the Sorcerer.



Star Trek: judgement Rites.





Pagan: ULTIMA 8.

SPECIAL *review*

Ενα παιχνίδι στρατηγικής πολλά υποσχόμενο... Δεν χρειάζεται να σκοτώσετε τον κοσμάκη με τα τελειότερα μέσα της τεχνολογίας. Αυτή τη φορά τον βοηθάτε να επιζήσει!

του Δημήτρη Ζούλια

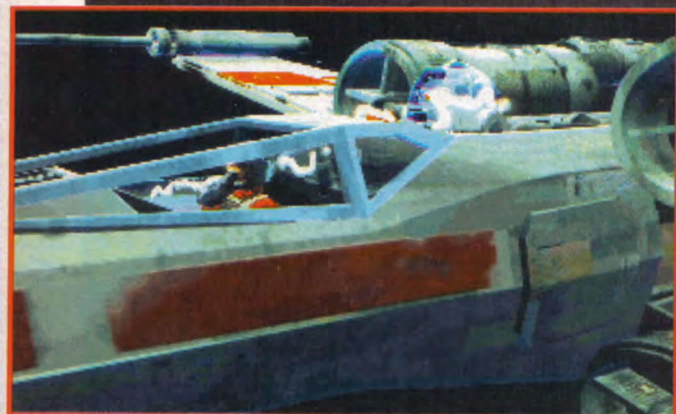
Ο πρόλογος έγινε με το Xwing... Ο κόσμος, όμως, που φαντάστηκε και έγραψε ο George Lucas μεταφέρεται στην εντέλεια στις οθόνες των υπολογιστών σας. Μια εξαίσια μεταφορά, καθώς και ένας αγγελιοφόρος της νέας τεχνολογίας στην ψυχαγωγία. Και ο επίλογος; Αργεί πολύ ακόμη...

Επιτέλους, με άφησαν να γράψω ένα special review! Καιρός ήταν ο αρχισυντάκτης μας να αναγνωρίσει τις μοναδικές (κ.λπ., κ.λπ.) ικανότητές μου στη συγγραφή ποιοτικών (κ.λπ.) άρθρων. Και προσέξτε: ο κανονικός αρχισυντάκτης απουσιάζει εις Γερμανία. Και ποιος είναι ο (για μία βδομάδα ευτυχώς) αντικαταστάτης; Μα, αν έχουν το Θεό τους: ο Μανεσιώτης! Και μας τρέχει αυτό το παιδί λες και είμαστε στο στρατό. Μόνο... τα χακί και οι σαρδέλες του λείπουν! Αχ... Θεούλη μου, κάνε να επιστρέψει ο Πατρίκος το συντομότερο!

Η ιστορία του review είναι αρκετά διασκεδαστική. Απλούστατα, πήγα το παιχνίδι στο γραφείο και ο adventurάς αρχισυντάκτης (ο κανονικός, όχι ο ...άλλος) τρελάθηκε και άρχισε να καταρρίπτει Tie Fighters με καταστρεπτική μανία για τους αυτοκρατορικούς πιλότους αλλά και για εμάς που ήμασταν γύρω του. Μόλις είπα..."Πατρίκο να το γράψω special;" χίμηξε να μου πιει το αίμα αλλά δέχτηκε χωρίς πολλά πολλά. Και πώς να μη δεχτεί... Το Rebel Assault, όπως βλέπετε, είναι το θέμα του review μας. Είναι σε μορφή CD-ROM και δυστυχώς για πολλούς... δεν πρό-

REBEL ASSAULT

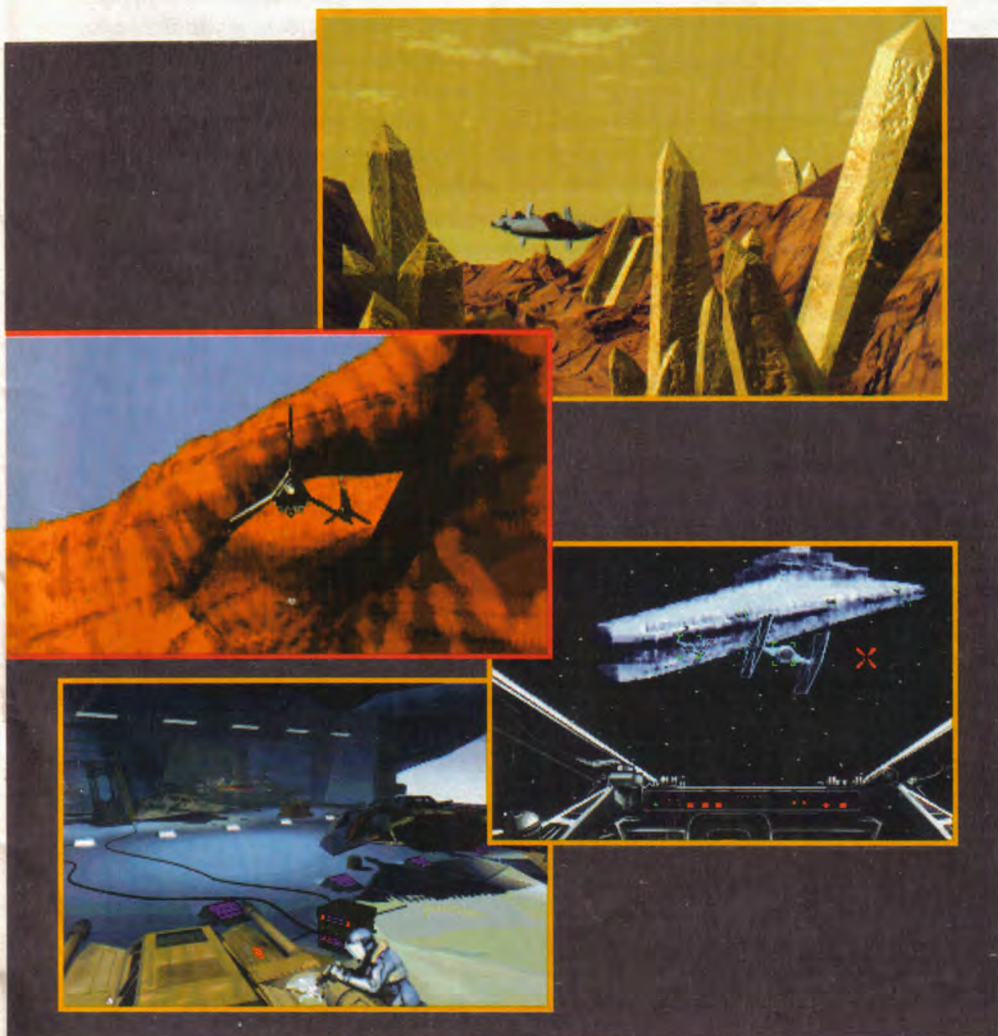
ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3D ARCADE /SHOOT'EM UP
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα





κειται να βγει ποτέ σε δισκέτες, αφού μόνο τα βασικά (όπως λέει η Lucas Arts) να βάλει στο παιχνίδι, τότε αυτό θα καταλαμβάνει περίπου 150 floppies! Παρ' όλα αυτά, το CD-ROM drive δεν είναι πια ένα απαγορευμένο περιφερειακό για τους πιο πολλούς, οπότε αυτό το review θα πιάσει τόπο! Και προσέξτε: πρώτοι εμείς το κάνουμε!

Η Lucas Arts έχει εξαπολύσει μία επίθεση στην αμερικανική αγορά ιδιαίτερα, με τα προϊόντα της, βγάζοντας τα Day of The Tentacle, Sam'n' Max hit the road, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, σε CD. Ολα με πολύ καλό speech. Αλλά εντύπωση προκαλεί το ότι στην Αμερική άρχισε ολόκληρη διαφημιστική εκστρατεία με θέμα τον Πόλεμο των Αστρων! Κυκλοφορούν επανεκδόσεις συναρμολογούμενων Tie Fighters, Millenium Falcons, X-Wings, Bwings, καθώς και... ρολόγια, μάσκες, ρούχα με θέμα την εκπληκτική διαστημική τριλογία του George Lucas. Τέλος, για τους τυχερούς, κυκλοφορεί όλη η τριλογία σε...Video Laser Disk μαζί με τα γυρίσματα της ταινίας και συνεντεύξεις από όλους τους ηθοποιούς. Επίσης, σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει το Tie Fighter, κάτι σαν το X-Wing, αλλά αυτή τη φορά είστε με το μέρος της Αυτοκρατορίας. Θα πιλοτάρετε όχι 3 αλλά 7(!) διαφορετικά σκάφη της Αυτοκρατορίας και τα γραφικά, από ό,τι έχω δει σε demo, έχουν υποστεί πολύ ποιοτικές βελτιώσεις. Κυκλοφόρησαν επίσης από τη Lucas Arts οι Windows Screen Savers που σας δείχνουν 30 λεπτά animation από το έργο! Επίσης έχουμε ένα νέο adventure με τίτλο The DIG, με σενάριο παρμένο από το Amazing Stories του Steven Spielberg. Η Lucas Arts διατείνεται ότι μερικές ιδέες για τη δημιουργία του παιχνιδιού έρχονται κατευθείαν από τον Spielberg! Τέλος πάντων... αυτά από νέα για να διαπιστώσετε ότι είμαστε ένα πολύ καλά πληροφορημένο περιοδικό. Καιρός όμως να μπούμε για τα καλά στο γαλαξία που πριν από 15 χρόνια δημιούργησε για εμάς ο George Lucas...



ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε σε άγνωστο - στο μακρινό μέλλον - έτος, σε έναν επίσης πολύ μακρινό γαλαξία. Εκεί διοικούσε η "Γερουσία", δίκαια και σωστά. Ο Αυτοκράτορας Palpatine όμως, ένας πολύ γέρος και κακός ιππότης Jedi, αποφάσισε να διαλύσει τη Γερουσία και να αυτοανακηρυχθεί αυτοκράτορας του Γαλαξία. Οσα χρόνια είχε στην πλάτη του... τη διπλάσια πείρα είχε στην κακία! Ομως, οι πληθυσμοί των πλανητών επαναστάτησαν, όπως είναι φυσικό, δημιουργώντας μία οργάνωση, τους επονομαζόμενους ...επαναστάτες. Εσείς είστε ο Rookie one, ένας δόκιμος πιλότος της επανάστασης, και προσπαθείτε, με τη βοήθεια συντρόφων επαναστατών, να καταστρέψετε την αυτοκρατορία και να βάλετε τέλος στην τυραννία της. Εύκολα πράγματα δηλαδή. Ομως θα πρέπει να περάσετε από πολλές δοκιμασίες για να τα καταφέρετε. Και μιλάμε για πραγματικά δύσκολες δοκιμασίες αφού το εν λόγω παιχνίδι είναι σπαστικά δύσκολο και μόνο ένας συντάκτης του PC Games μπορεί να τα καταφέρει (πρόκληση)! Εμείς όμως, γνωρίζοντας πόσο καλοί παίκτες είστε, είμαστε σίγουροι ότι θα τα καταφέρετε εξίσου καλά. Ούτως ή άλλως, κατά κάποιον τρόπο, προτιμήσαμε τη δυσκολία γιατί έτσι θα το ευχαριστηθούμε περισσότερο καιρό πριν το τελειώσουμε. Οι πίστες του παιχνιδιού είναι 15 και αποτελούνται από 2-3 διαφορετικά επίπεδα η κάθε μία. Ο βαθμός δυσκολίας είναι σταδιακά αυξανόμενος και καταντά σπαστικός κάπου στη μέση! Ωστόσο, ...όλο και κάποιο κόλπο θα υπάρχει. Ας δούμε όμως το παιχνίδι που μας προσφέρει η Lucas Arts!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ας πούμε κάποια πράγματα για το hardware. Το παιχνίδι μπορεί να τρέξει άνετα



Ενα Imperial Walker.

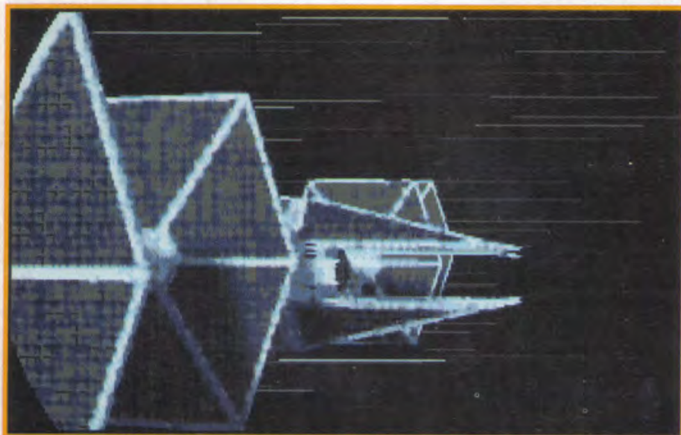


Κατά την επίθεση στα πλευρά του Walker.



Το κατεστραμμένο Walker.

σε single speed drive αλλά θα πρέπει να μην ακούτε μουσική σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, αν επιλέξετε να ακούτε όλη τη μουσική, τότε θα πηγαίνει αργά (λίγο) αλλά δεν θα σπάει καθόλου η δράση, για να φορτώσει τα επόμενα κ.τ.λ. Λοιπόν βάζετε το CD-ROM σας στο CD-DRIVE σας και γράφετε assault. Θα βγείτε στο Configuration Menu όπου μπορείτε να επιλέξετε κάρτα ήχου (δεν είναι υποχρεωτική), το frame rate, τη λεπτομέρεια των γραφικών, το ποσοστό απασχόλησης του επεξεργαστή σας(!) και το buffer του ήχου. Το τελευταίο έχει σημασία... διότι αν είναι μικρό τότε εκεί που μάχεστε για τη ζωή σας το παιχνίδι θα κολλήσει για 10 δευτερόλεπτα φορτώνοντας τους επόμενους ήχους και μουσικά κομμάτια στη μνήμη του υπολογιστή σας. Εδώ πρέπει να πειραματιστείτε λίγο. Ενδεικτικά, σε ένα single speed drive με 4 Mbytes μνήμη στο μηχάνημά σας πρέπει να βάλετε τουλάχιστον 700 K buffer για τον ήχο και frame rate μικρότερο του 15. Με double speed drive μπορείτε να βάλετε ακόμη και 500 K buffer για ήχο χωρίς διακοπές στο παιχνίδι και μέχρι 15 frame rate. Οι μετρήσεις έγιναν σε 386DX/40 MHz. Μόλις τελειώσετε το configuration θα περιμένετε και, μετά από ένα "υποτυπώδες" χρονικό διάστημα, θα σας καλωσορίσει το λογότυπο της Lucas Arts. Και μετά... "A long time ago, in a galaxy far far away...". Μη μου πείτε ότι δεν συγκινείστε! Και εκεί που άρχισα να φτιάχνομαι... βγαίνει η λέξη Star Wars με τον τρόπο που βγαίνει στο έργο αλλά και στο X-Wing. Ομως, η μουσική είναι ολόιδια με αυτήν της τριλογίας και έρχεται κατευθείαν από το CD. Απαράλλαχτη. Και αμέσως γινόμαστε μάρτυρες μίας σκληρής διαστημικής μάχης μεταξύ αυτοκρατορικών Tie Fighters και επαναστατικών X-Wings! Τα εφέ είναι μοναδικά, όπως σχολίασε και ο Πατρίκος τουλάχιστον 10 φορές. Το animation είναι μοναδικό. Το speech εξαίρετο. Τα πάντα φτιαγμένα στην εντέλεια. Και εκεί που βλέπουμε και ακούμε τη μοναδική αυτή εισαγωγή, βλέπουμε σε λίγο και σκηνές από το έργο. Ο Darth Vader ολοζώντανος στις οθόνες μας, περιτριγυρισμένος από την ατελείωτη κακία του και φλεγόμενος από την σκοτεινή πλευρά της δύναμης... Η εισαγωγή κρατά 3 λεπτά και είναι υποδειγματική. Η α-



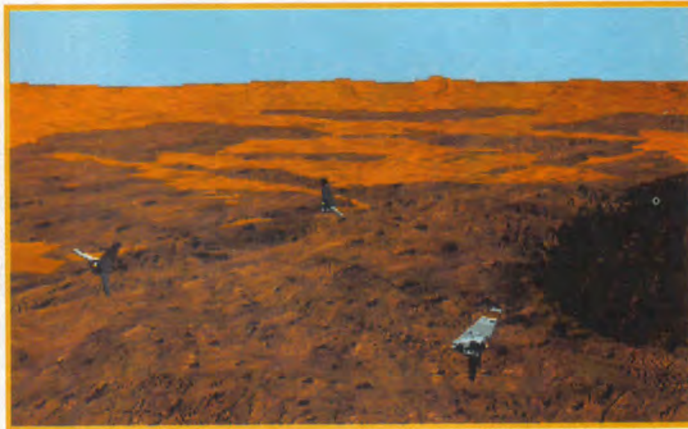
Αυτοκρατορικά σκάφη. Ανάμεσά τους το σκάφος του Darth Vader.



Στη βάση σας στον Tatooine.



Στο Death Canyon.



Μετά το Training, γυρνάτε στη Βάση!

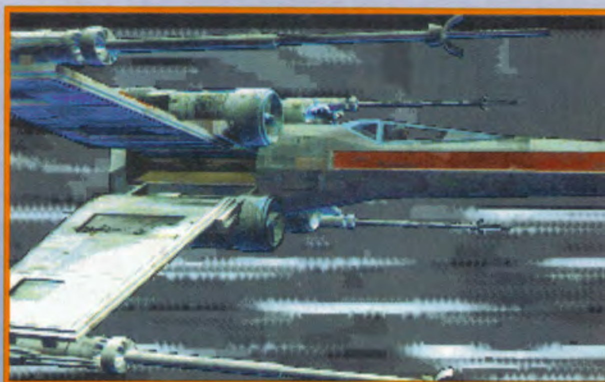
φήγηση σας βάζει αμέσως στο κλίμα. Βλέπετε γνώριμα σκάφη, όπως Star Destroyers, Death Star αλλά και φιγούρες, όπως την πριγκίπισσα Leia Organa, τον Darth Vader, τα ρομποτάκια R2-D2 και C3PO, και τον αυτοκράτορα. Είδα πολλές φορές την εισαγωγή με το φόβο της πιθανής απογοήτευσης για απότομη πτώση της ποιότητας του υπόλοιπου παιχνιδιού. Ευτυχώς ΔΕΝ δικαιώθηκα! Και μπαίνουμε στο μενού. Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Μπορείτε να αρχίσετε να παίζετε, να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας (easy, normal (default), hard) τρόπο χειρισμού (normal, Y-Flipped) καθώς και φύλο, όνομα, αν θα έχετε μουσική ή ηχητικά εφέ ή και τα 2 και, τέλος, εισαγωγή κωδικού. Βλέπετε, ανά τρεις πίστες το παιχνίδι σας δίνει κωδικούς ώστε να μη χρειάζεται να παίζετε τις πίστες από την αρχή για να φτάσετε εκεί που είχατε σταματήσει. Ομως ...πολλοί θα το παίζετε από την αρχή για να το απολαύσετε. Πατώντας λοιπόν Start Game, μας καλωσορίζει άλλη μία κινηματογραφική σκηνή φτιαγμένη για το παιχνίδι (δεν υπάρχει στο έργο). Βρισκόσαστε στον πλανήτη Tatooine όπου πρόκειται να περάσετε τις δοκιμασίες για να γίνετε αστροπιλότος. Στην πρώτη δοκιμασία καλείστε να εκτελέσετε τις βασικές μανούβρες αποφυγής στο Death Canyon (σημειωτέον αυτά υπάρχουν στις νουβέλες αλλά όχι στο έργο για λόγους χώρου). Τα πράγματα εκεί είναι αρκετά απλά καθώς έχετε να αποφύγετε μόνο τις απόκρημνες πλευρές του φαραγγιού. Ακολουθείτε ένα βετεράνο πιλότο, το σμηναγό Merrick Simms, ο οποίος σας λέει ότι αν είστε πραγματικά ...hot shot τότε να τον ακολουθήσετε δεξιά στη διασταύρωση που θα συναντήσετε. Αν όμως φοβάστε, τότε πηγαίνετε αριστερά όπου οι ελιγμοί δεν είναι τόσο δύσκολοι. Ομως θα σας αφαιρεθούν πόντοι. Ταυτόχρονα με το παιχνίδι, ασταμάτητα, ακούγεται και η μουσική του έργου η οποία συνολικά κρατά 40 λεπτά και είναι όλη αποθηκευμένη στο CD. Πρέπει να σημειωθεί ότι τη συνέθεσε ο John Williams και είχε προταθεί για Oscar. Η μουσική εκτελείται από τη συμφωνική ορχήστρα του Λονδίνου. Τα μουσικά κομμάτια είναι αρκετά και περιλαμβάνουν τα πολύ γνωστά: "The Imperial March", "The Asteroid Field", "Star Wars", "The Duel", "The battle in the snow" αλλά και άλλα, λιγότερο γνωστά, κομμάτια. Η συνέχεια της πίστας, όπως θα δείτε και στις εικόνες, αλλάζει την οπτική σας γωνία (πρώτα τα βλέπατε όλα από πίσω από το Taintirium σας). Τώρα τα βλέπετε όλα από επάνω. Πρέπει εδώ να χτυπήσετε τουλάχιστον 5 target drones για να περάσετε στο επόμενο level. Εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα και αυτό φάνηκε διότι ο γράφων δεν πέρασε αυτή την πίστα πρώτος, αλλά ο αδερφός του! "Πρέπει να αποφεύγεις τα βουνά και όχι να πέφτεις επάνω τους" μου είπε, αλλά τον συγχώρεσα. Λοιπόν... η επόμενη πίστα έχει και πάλι σχέση με την εκπαίδευσή σας. Βρίσκεστε μέσα σε ένα X-Wing και τα βλέπετε όλα μέσα από το cockpit. Πρέπει να αποφύγετε τους καφέ μετεωρίτες και να χτυπάτε τους άσπρους! Ομως οι μετεωρίτες τρέφουν έρωτα για το X-Wing σας και... τείνουν προς το μέρος σας με απώτερο σκοπό τον εναγκαλισμό με το σκάφος σας! Ο Πλωτάρχης Farrel δεν συγχωρεί περισσότερες από 20 αστοχίες. Το τέλος της εκπαίδευσής σας έρχεται με τη γνωριμία σας με την Πλωτάρχη Ru



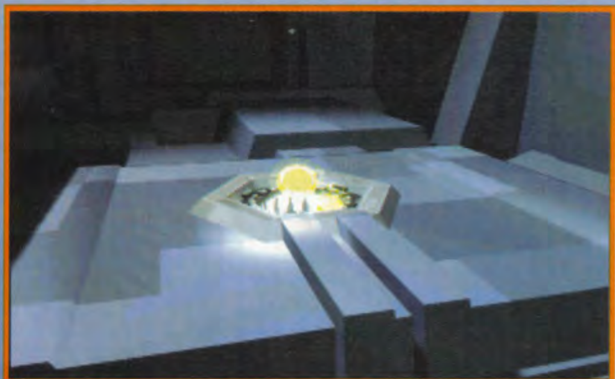
Το Star Destroyer...απειλητικό μπροστά σας!



Καθ' οδόν προς το ευαίσθητο σημείο του Death Star .



X-Wing.



Οι τορπίλες σας, την ώρα που μπαίνουν μέσα στο ευαίσθητο σημείο του Death Star.



Οι τιμές αποδίδονται στο νικητή.

Murleen. Αυτή η θεοπάλαβη κοπέλα πιλοτάρει το A-Wing της με την ίδια ψυχραιμία κάποιου ο οποίος κοιμάται! Και σας καλεί να κάνετε το ίδιο. Θα πετάξετε με τρομερή ταχύτητα ανάμεσα σε οβελίσκους από πέτρα στον πλανήτη Kalidor. Οταν τελειώσετε και αυτό το επίπεδο, αρχίζει το κυρίως παιχνίδι! Ξεκινάτε να καταστρέψετε έναν Star Destroyer - ξέρετε αυτά τα πασίγνωστα τρίγωνα διαστημόπλοια της αυτοκρατορίας. Βρίσκεστε πάντα μέσα στο X-Wing σας, πλαισιωμένος ασταμάτητα από τη μουσική του έργου αλλά και από Tie Fighters που θέλουν το κακό σας!

Η έκπληξη έρχεται όταν βλέπετε για άλλη μία φορά τα φοβερά γραφικά της πίστας. Ο Αστροκαταστροφέας βρίσκεται τεράστιος και απειλητικός μπροστά σας. Είναι digitized και rendered! Τα πάντα είναι παρμένα από το έργο αλλά και ταιριασμένα με μοναδική δουλειά και ικανότητα στα πλαίσια ενός σπιτικού υπολογιστή. Το διάστημα δίνει επιτέλους την αίσθηση του άπειρου και τα Tie Fighters, πάνω από το κεφάλι σας, την αίσθηση του πραγματικού! Τα ακούτε, τα βλέπετε να κινούνται με μοναδικό animation και σε λίγο θα τα νιώσετε κιόλας.

Πρέπει να καταστρέψετε τα shield generators, 2 τεράστιες μπάλες επάνω στον πυργίσκο του σκάφους. Πολύ δύσκολη πίστα αλλά επειδή αξίζει να τη δείτε σας δίνω τους κωδικούς για να πάτε απευθείας εκεί: Falcon (Easy) και Biggs (Normal). Για hard... δεν τα έχω καταφέρει ακόμη. Μετά από αυτήν την

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386DX/33.



4 MBYTES.



Τρέχει απευθείας από το CD-ROM.



VGA 320x200, 256 χρώματα.



1 CD ROM.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής ως τώρα!

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	99
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	95

97%

πίστα μπαίνετε σε ένα bonus επίπεδο, όπου πρέπει να καταστρέψετε όσα Imperial Walkers μπορείτε. Ξέρετε, είναι αυτά τα δίποδα τεράστια robots. Πανεύκολη πίστα. Μετά πρέπει να κυνηγήσετε 3 Tie Fighters μέσα στο Death Canyon όπου εκπαιδευτήκατε!

Οι εικόνες μιλούν μόνες τους. Μετά πρέπει να περάσετε μέσα από τους γνωστούς μετεωρίτες αλλά ταυτόχρονα πρέπει να χτυπάτε και Tie Interceptors. Κατόπιν, πηγαίνετε στον παγωμένο κόσμο του Hoth όπου τα probes επιτίθενται. Εσείς μέσα σε ένα Speedplane πρέπει να βρείτε το σωστό δρόμο μέσα σε ένα λαβύρινθο. Τα γραφικά είναι τα καλύτερα εδώ ...από όποια πίστα και αν έχω δει. Υστερα, πρέπει να καταστρέψετε τα Dino Walkers, τα παντοδύναμα robots που μοιάζουν με ελέφαντα.

Εδώ βρίσκεται η μεγαλύτερη ομοιότητα με το έργο. Τα πάντα είναι εκπληκτικά και τα εφέ μοναδικά. Μετά από αυτήν την πίστα έχουμε την είσοδό σας σε μία βάση της αυτοκρατορίας όπου οπλισμένος με το Laser σας πρέπει να σκοτώσετε καμιά 100στή από αυτοκρατορικούς Storm Troopers. Εδώ οδηγείτε το sprite του πιλότου σας. Κινείστε σε ένα λαβύρινθο μέσα στη βάση και πρέπει να βρείτε το δρόμο σας. Κάθε φορά όμως που παίζετε το παιχνίδι ο δρόμος διαφέρει, με αποτέλεσμα να σας πιάνουν οι αυτοκρατορικοί στρατιώτες.

Το animation του ήρωά σας είναι το καλύτερο που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι. Οι ήχοι εδώ είναι παρμένοι από το έργο και δεν ήταν δυνατόν να γίνουν καλύτεροι. Πραγματικά από τις καλύτερες πίστες. Και δύσκολη. Μετά βουτάτε το X-Wing σας και... εκεί έχω κολλήσει! Δεν περνιέται με τίποτα! Παρακαλώ όσους περάσουν αυτήν, την πίστα ...να στείλουν γράμμα με οδηγίες!

Ξέρω πάντως, σύμφωνα με όσα γράφει το manual, ότι υπάρχουν περίπου 7 πίστες ακόμη. Ας είναι καλά ο μικρός αδερφός μου που χωρίς αυτόν το review δεν θα είχε γίνει καθώς δεν διακρίνομαι για την αρετή της υπομονής.

Τι να πω! Ανάμεικτα συναισθήματα μου προκάλεσε αυτή η δουλειά της Lucas Arts και ομολογώ ότι, για αρκετό καιρό, δεν θα φτάσει τίποτα το Rebel Assault. Συνεχής δράση, μοναδική μουσική, φοβερά ηχητικά εφέ, προκλητικό σενάριο και σωστό gameplay κάνουν αυτό το παιχνίδι ένα hit της αγοράς. Οι πωλήσεις του έχουν ξεπεράσει και αυτές του 7th Guest... Το Rebel Assault έχει θέσει μοναδικά standards στο χώρο του ψυχαγωγικού software και δύσκολα θα ξεπεραστεί. Η Lucas Arts, κολοσσός στο χώρο της ψυχαγωγίας, εργάστηκε πραγματικά πολύ σε αυτό το παιχνίδι το οποίο θα μείνει για καιρό στο μυαλό σας. 409 Mbytes παιχνιδιού! Ειλικρινά πρέπει να το δείτε και να το ακούσετε για να πιστέψετε τα γραφόμενα. Είναι το παιχνίδι για το οποίο κατασκευάστηκε το CD. "May the Force be with you... always !" ■



Στο λαβύρινθο της βάσης της αυτοκρατορίας!

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Η περιπέτεια εξελίσσεται για μία ακόμη φορά στη γη της Kyrandia. Αυτή τη φορά διαδραματίζονται πολύ δυσάρεστα και ανησυχητικά γεγονότα. Η γη της Kyrandia σιγά-σιγά εξαφανίζεται!! Πέτρα με πέτρα, δέντρο με δέντρο, η γη ολοένα εξαφανίζεται από μια άγνωστη μαγική δύναμη. Τα καλύτερα μυαλά της περιοχής, οι πιο περίφημοι μάγοι που έχει δει ποτέ άνθρωπος, συγκεντρώνονται για να εκτιμήσουν την κατάσταση. Δυστυχώς, δεν βλέπουν καμιά διέξοδο, μέχρι τη στιγμή που καταφθάνει ο Marko και ο συνοδός του, ένα γαντοφορεμένο χέρι! Το χέρι αυτό φαίνεται να έχει τη λύση στο πρόβλημα της περιοχής. Κάποιος πρέπει να ταξιδέψει ως το κέντρο της γης και να φέρει πίσω, αφού φυσικά βρει πρώτα, ένα πολύτιμο αντικείμενο, το magic Anchor Stone. Για την αποστολή αυτή επιλέγουν εσένα, τη Zanthia, την περίφημη αλχημίστρια από το KYRANDIA 1.

Από την αρχή κάποιος φαίνεται να σαμποτάρει

Η Westwood Studios έγινε παγκοσμίως γνωστή με τα εξαιρετικά RPGs EYE OF THE BEHOLDER 1 και 2. Καθιερώθηκε ως μεγάλη ανεξάρτητη εταιρία με το εκπληκτικό KYRANDIA και έκλεψε τις καρδιές όλων με το πάρα πολύ καλό RPG LANDS OF LORE. Ηταν φυσικό, λοιπόν, να περιμέναμε με μεγάλη αγωνία το KYRANDIA 2, που τελικά ονομάστηκε HAND OF FATE.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

το έργο σου. Επιστρέφοντας στην καλύβα σου για να φτιάξεις ένα μαγικό που θα σε μετέφερε κατευθείαν στο κέντρο της γης, τη βρίσκεις λεηλατημένη. Το περίφημο βιβλίο σου με τις μοναδικές συνταγές για φοβερά φίλτρα έχει εξαφανιστεί. Μαζί του και το μαγικό σου καζάνι, αλλά και όλα τα πράγματά σου. Γιατί όλα αυτά; Ποιος βρίσκεται πίσω από τη λεηλασία αυτή; Σε αυτά και σε άλλα πολλά ακόμη ερωτήματα που θα ξεπηδούν συνεχώς, καθώς θα εμβαθύνετε στην περιπέτεια, πρέπει να βρείτε απαντήσεις. Αφήστε τη φαντασία σας να ταξιδέψει όσο πιο μακριά γίνεται.

Το φινάλε είναι απρόσμενο, μια φοβερή έκρηξη εξπρεσιονισμού, χρωμάτων και φαντασίας. Οι άνθρωποι της Westwood Studios για μία ακόμη φορά κατόρθωσαν να δώσουν μοναδικές προσωπικότητες στους πρωταγωνιστές της περιπέτειας. Πραγματικές και έντονες προσωπικότητες, που γίνονται αμέσως αντιληπτές από τον καθένα.



Rainbow Bridge



The Wheels of Fate

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Westwood Studios/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphic, animated-adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο

Ο Marko είναι ένα γνήσια εγωπαθές αρσενικό. Καυχιέται για όλα, χωρίς να κάνει τελικά τίποτα. Του αρέσει να καμώνεται ότι βοηθά συνεχώς τους άλλους, ενώ ουσιαστικά οι άλλοι βοηθούν αυτόν. Και φυσικά, ως γνήσιο αρσενικό, πιστεύει ότι είναι και ο μεγαλύτερος καρδιοκατακτητής του κόσμου. Η Zanthia είναι μια όμορφη γυναίκα, πανέξυπνη, με χιούμορ και μοναδικές γνώσεις στην κατασκευή διάφορων μαγικών φίλτρων. Φιλάρεσκη, αλλά και λίγο ματαιόδοξη. Πρέπει όμως να παρακολουθήσετε τη συνεχή αλλαγή ρούχων που κάνει, για να αρέσει. Φοβερές σκηνές, με πανέξυπνο χιούμορ.



Ο ειδικός αμερικανικός Τύπος "ψιλοέθαψε" το adventure αυτό. Για να είμαι ειλικρινής, ακόμη δεν έχω καταλάβει το λόγο. Του προσάπτουν πανεύκολο χειρισμό που απλοποιεί τη δράση. Τον ίδιο χειρισμό όμως είχε και το KYRANDIA 1, το οποίο εκθείασαν όσο λίγα adventures. Του προσάπτουν ότι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Και γιατί δηλαδή έπρεπε να είναι; Προσωπικά το βρήκα αξιοθαύμαστο, με δύο όμως μειονεκτήματα.

Το πρώτο είναι μερικά προβλήματα στο χειρισμό του και το δεύτερο και κυριότερο είναι ότι μου έδωσε πολύ έντονα την αίσθηση ότι τα πέντε βασικά μέρη της





δράσης του είναι ασύνδετα μεταξύ τους, θα μπορούσαν δηλαδή να είχαν γίνει, με την αντίστοιχη ανάπτυξη της δράσης φυσικά, πέντε διαφορετικά adventures. Κατά τα άλλα, το βρίσκω περίφημο, έξυπνο και διασκεδαστικό ταυτόχρονα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Κατά τη γνώμη μου, ειδικά στα γραφικά σε ανάλυση 320x200 VGA η Westwood Studios δεν συγκρίνεται με καμία άλλη. Τα σχέδια, τα χρώματα και το animation φθάνουν σχεδόν στο καλύτερο δυνατό. Ειδικά οι χρωματισμοί των διάφορων γραφικών είναι μια μικρή μαγεία. Ο ήχος του είναι επίσης εξαιρετικός, μερικά δε μουσικά θέματα είναι ανεπανάληπτα.

Ο χειρισμός του είναι ολόιδιος με αυτόν του KYRANDIA 1. Τα 2/3 της οθόνης καταλαμβάνει το κυρίως παράθυρο γραφικών, όπου εξελίσσεται το 90% της δράσης. Κάτω αρι-





ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ



1. Ξεκινώντας, κάνε κλικ στα Blueberries και βάλε τα στο inventory σου. Κάνε κλικ στον Faun τρεις φορές (του μιλάς).
2. Πάρε τα Blueberries από το έδαφος και βάλε τα στο inventory σου. Κάνε κλικ στα μάτια στο βάλτο για να δεις τι συμβαίνει με το τέρας, σε αντίθεση με το KYRANDIA 1.
3. Πάρε το Mushroom και βάλε το στο inventory σου.
4. Κάνε κλικ στον κομμένο κορμό στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Βρίσκεις το spellbook σου. Κάνε κλικ στο spellbook και διάβασε όλες τις συνταγές που έχουν απομείνει.
5. Πάρε από το έδαφος τη μικρή ρίζα του δέντρου (Gnarlyback). Ξαναφυτρώνει άλλη.
6. Κάνε κλικ τέσσερις φορές στο βαρκάρη. Σου ζητά χρυσάφι.
7. Κάνε κλικ τέσσερις φορές στους ψαράδες. Κάνε κλικ στην άγκυρα της βάρκας.
8. Αφού μιλήσεις με τον Marko, κάνε δύο φορές κλικ σε αυτόν. Κάνε κλικ στο έδαφος, στο φυτό μπροστά σου, και παίρνεις ένα onion.
9. Κάνε κλικ σε μια πυγολαμπίδα. Θα σου δείξει ποια είναι η σωστή. Κάνε κλικ στη σωστή (π.χ. τη μοβ). Θα ανάψει ξανά και θα σου δείξει και τη δεύτερη σωστή (π.χ. την πράσινη). Τώρα κάνε κλικ κατά σειρά στις δύο σωστές (π.χ. τις μοβ - πράσινη). Θα σου δείξουν την τρίτη σωστή. Ακολουθώντας αυτή τη διαδικασία μαθαίνεις τη σωστή σειρά χρωμάτων, η οποία είναι διαφορετική (random) σε κάθε παιχνίδι. Κάνοντάς τες όλες σωστές, οι πυγολαμπίδες παίζουν ένα ρυθμό. Κατάγραψε σε ένα χαρτί τη σωστή σειρά των χρωμάτων, γιατί αυτή είναι καθοριστική για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Πρόσεξε όμως, γιατί αν κάνεις κλικ σε λάθος χρώμα, το παιχνίδι σε αρχίζει από την αρχή.
10. Κάνε κλικ στον κοιμισμένο ποντικό. Τώρα κάνε κλικ έξι φορές στον ποντικό. Του μιλάς.
11. Κάνε κλικ στη φωλιά, στο δέντρο, και παίρνεις ένα feather.
12. Κάνε τρεις φορές κλικ στο μεγάλο βάτραχο, τον Herb. Κάνε κλικ στα δύο μικρά βατραχάκια. Από εδώ πάρε το empty flask (από το γραφείο), το σκαμνάκι ανάμεσα στα δύο βατραχάκια (tiny stool - furniture) και το σακί με το πράσινο σήμα (bag of manure - plant food).
13. Κάνε κλικ το empty flask στο βάλτο και παίρνεις swamp water. Κάνε κλικ το swamp water στο hot fireberry και το κρυώνεις. Τώρα πάρε αυτό το fireberry.
14. Κάνε κλικ στο σχεδόν κομμένο δέντρο. Πέφτει και σχηματίζει μια γέφυρα. Τώρα κάνε κλικ στο skeleton's key και το παίρνεις.
15. Κάνε κλικ στην κουφάλα του δέντρου πίσω σου και βρίσκεις το φορητό καζάνι για τα μαγικά σου!! Τώρα κάνε κλικ το φτερό (feather) στον αλιγάτορα. Κλαίει. (Το ίδιο συμβαίνει και αν του κάνεις κλικ το κρεμμύδι, μόνο που πρέπει να πας να το ξαναβρείς γιατί το χρειάζεσαι.) Κάνε κλικ το empty flask στα δάκρυα στο έδαφος και τα μαζεύεις (reptile tears).
16. Πάρε το sulphur rock από το έδαφος, στο πάνω μέρος της οθόνης (κίτρινο - χρυσαφί "πέτρα"). Κάνε κλικ τα reptile tears στο καζανάκι. Ρίξε επίσης στο καζανάκι τα: sulphur rock, furniture, onion και Gnarlyback. Κάνε κλικ το empty flask σε έναν από τους κρατήρες και παίρνεις hot water. Άδειασέ το και αυτό στο καζανάκι. Εφτιαξες το swampsnake potion, που είναι πράσινο. (Σημείωνε το χρώμα κάθε μαγικού potion που φτιάχνεις, γιατί αυτό θα σου χρειαστεί προς το τέλος του παιχνιδιού.)

ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Α. Inside Zanthia's Laboratory.
Β. Outside Zanthia's Laboratory
Γ. Dock.
Δ. Weed Path.
Ε. Gnarlwood Tree.
Ζ. Ferry.
Η. Natural Bridge.
Θ. Cave Entrance.
Ι. FireFly Tree
Κ. Twisty Tunnel.
Λ. Dark Cavern.
Μ. Dark Swamp.
Ν. Outside Herb's Shack.
Ξ. Inside Herb's Shack.
Ο. Quicksand Bog
Π. Lagoon.
Ρ. Hot Sulphur Springs.

Κάνε κλικ το empty flask στο καζανάκι και το γεμίζεις με swampsnake potion.

17. Κάνε κλικ το swampsnake potion στον ποντικό, αφού φυσικά τον ξυπνήσεις πρώτα με ένα απλό κλικ. Τρομάζει και φεύγει.
18. Κάνε κλικ με τη σειρά στα δόντια του τεράστιου κρανίου και σημείωσε τη σειρά των χρωμάτων με την οποία αυτά αντιστοιχούν (για παράδειγμα, πάνω σειρά: πράσινο, μοβ, κενό, πορτοκαλί, κάτω σειρά: γαλάζιο, κόκκινο, κίτρινο, μπλε). Τώρα κάνε κλικ στα δόντια-χρώματα τη σειρά των χρωμάτων που σου έδειξαν οι πυγολαμπίδες (αυτή είναι διαφορετική σε κάθε παιχνίδι). Παίζοντας σωστά τα δόντια-χρώματα, το στόμα θα ανοίξει και θα αποκαλύψει ένα σεντούκι. Κάνε κλικ το skeleton's key στο σεντούκι και το ανοίγεις. Κάνε κλικ δύο φορές στο σεντούκι. Βρίσκεις τα Alchemist's magnet και moldy cheese.
19. Κάνε κλικ το moldy cheese στους ψαράδες. Φεύγουν.
20. Κάνε κλικ δύο φορές στον Marko. Του μιλάς. Κάνε κλικ το σακί (plant food), στο κάτω από τα δύο φυτά-στόματα. Ελευθερώνεις τον Marko.
21. Η βάρκα των ψαράδων είναι εδώ μισοβυθισμένη. Πάρε την άγκυρα (anchor). Κάνε κλικ το Alchemist's magnet στην άγκυρα και τη μετατρέπεις σε χρυσό (gold anchor).
22. Γυρνώντας εδώ με το χρυσό, το ferry έχει καεί. Ο ταχυδρόμος-φτερωτός δράκος (;) σου ζητά τα 4 γράμματα που έχει χάσει. Οταν του τα φέρεις, θα σε πάει όπου θες, δηλαδή στη Morningmist Valley. Γύρισε όλες τις οθόνες μέχρι να βρεις και τα τέσσερα γράμματα. Δεν ξέρω αν βρίσκονται σε σταθερές ή τυχαίες οθόνες. Εγώ πάντως τα βρήκα στις οθόνες Ι (Firefly tree), Β (Outside Zanthia's Laboratory), Ο (Quicksand Bog) και Ρ (Hot Sulphur Springs). Εχοντας και τα τέσσερα γράμματα, και αφού τα διαβάσεις κάνοντάς τα κλικ πάνω σου, γύρνα στον ταχυδρόμο. Δώσε τα σε αυτόν, ένα-ένα φυσικά. Σε παίρνει και σε μεταφέρει στη Morningmist Valley, όπου εξελίσσεται το δεύτερο μέρος του adventure.

ADVENTURE
REVIEW





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 386SX/20.


560 K της βασικής μνήμης και 2 MB RAM.


Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 17.2 MB χωρίς τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.


Η προέκδοση που είδαμε ήταν σε 8 δισκέτες των 1.44.



στερά υπάρχει η επιλογή OPTIONS που περιέχει τα: LOAD/SAVE/ DELETE SAVED GAME/GAME CONTROL (που ρυθμίζει τη μουσική, τα ηχητικά εφέ, την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα και την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων) και το QUIT. Κάτω και στη μέση εμφανίζονται σε μια ιδιόμορφη κυλινδρική βάση τα αντικείμενα που κουβαλάς (INVENTORY). Κάτω δεξιά θα εμφανιστούν, αφού τα βρεις πρώτα, το spellbook και το magic cauldron, το οποίο τραβώντας το καζανάκι αδειάζει από το περιεχόμενό του!!!

Κάνοντας κλικ πάνω στη Zanthia βλέπεις τι σκέφτεται κάθε φορά, ενώ κάνοντας κλικ σε κάποιον άλλο, του μιλά. Κάνε κλικ σε ένα αντικείμενο και αν είναι να το πάρεις, το πήρες.

Κάνε κλικ ένα αντικείμενο σε ένα άλλο ή σε κάποιον άλλο και αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει. Είναι το πιο απλό σύστημα χειρισμού που έχω δει.

Εμφανίζει όμως σημαντικά προβλήματα στην κίνηση του ήρωα σε πάρα πολλές οθόνες, καθώς και στη χρήση μερικών αντικειμένων. Το cick και point σύστημα αυτή τη φορά δεν λειτουργεί τόσο καλά όσο στο πρώτο της σειράς. Το λόγο γνωρίζουν μόνον οι ίδιοι οι κατασκευαστές. Υπάρχει οθόνη όπου μπαίνοντας δεν μπορείς να κινηθείς και αν κατά λάθος ρίξεις ένα αντι-







ADVENTURE
REVIEW





κείμενο, αυτό πέφτει μπροστά σου, με αποτέλεσμα να μην μπορείς να το ξαναπάρεις γιατί το πρόγραμμα καταλαβαίνει ότι κάνεις κλικ στον εαυτό σου. Τέτοια, δυστυχώς, υπάρχουν πάρα πολλά στο παιχνίδι.



ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δράση του διακρίνεται σε πέντε βασικά μέρη. Ξεκινάς στη γη της Kyrandia, πηγαίνεις στη Morningmist Valley, συνεχίζεις στο Volcania Island, μεταφέρεσαι στο κέντρο της γης και από εκεί περνάς στον ουρανό, όπου συμβαίνουν εκπληκτικά πράγματα. Οι γρίφοι του, χωρίς να είναι πολύ δύσκολοι, στηρίζονται σε μια βασική Infoco-μική λογική (την οποία είχε και το Companions of Xanth), αυτή των λογοπαιγνίων. Το παιχνίδι παίζει με τις λέξεις και τις πολλαπλές έννοιες που αυτές μπορούν να πάρουν. Ετσι, στα μαγικά σας μην περιμένετε να βρείτε ό,τι ακριβώς λέει το βιβλίο. Αφήστε τη φαντασία σας να ταξιδέψει. Ετσι, για παράδειγμα, το toadstool (μανιτάρι κανονικά) είναι το σκαμνάκι (stool) που παίρνεις από το βάτραχο (toad) κ.λπ. Προς το τέλος της περιπέτειας υπάρχει ένας όχι ιδιαίτερα δύσκολος γρίφος, βασισμένος στο γνωστό παιχνίδι "Tower of Hanoi", τη λογική του οποίου αν δεν γνωρίζεις, φαντάζει άλυτο. Σε αυτό πρέπει να μετακινήσεις τους πέντε δίσκους-χρώματα (κρεμ-γκρι-μπλε-μοβ-κίτρινο) από το τελευταίο κέλυφος πρώτα στο ένα άδειο και μετά στο άλλο άδειο. Τα χρώματα σε κάθε κέλυφος πρέπει να μπουν με τη σειρά. Κάτω το κίτρινο και από πάνω τα μοβ-μπλε-γκρι-κρεμ. Σε καθένα από τα δύο κελύφη, στα οποία θα βάλεις σωστά τα χρώματα-δίσκους, θα ανοίξει το στόμα του και θα πάρεις ένα πολύτιμο αντικείμενο, απαραίτητο για το φινάλε της περιπέτειας. ■





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Για μία ακόμη φορά έχουμε τα κορυφαία γραφικά, την εκπληκτική μουσική και το εξαιρετικό χιούμορ των ανθρώπων της Westwood Studios.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΓΡΙΦΟΙ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84

88%

TFX
Η αντεπίθεση των Βρετανών

Με το TFX η Ocean επιχειρεί να μας πείσει ότι τα flight simulators δεν είναι μονοπώλιο δύο-τριών εταιριών. Μπορεί όμως να αντιμετωπίσει τους ήδη επιτυχημένους ανταγωνιστές του;

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Εως τώρα τα βασικά αεροσκάφη, στα οποία βασίζονταν τα flight simulators, ήταν σύγχρονα μαχητικά αεροσκάφη (F-15 Strike Eagle III, Tornado, AV-8B Harrie), με πιο σύνηθες το F-16 Fighting Falcon (Falcon 3.0, Strike Commander). Ελάχιστες φορές κυκλοφόρησαν εξομοιωτές με πολύ πιο σύγχρονα αεροσκάφη, όπως είναι το F-117A της Microprose, το οποίο όμως κυκλοφορεί εδώ και πολλά χρόνια. Με το TFX, η gital Image Design και η Ocean πρωτοπορούν, όχι μόνον ως προς το παιχνίδι αυτό καθεαυτό, αλλά και ως προς τα βασικά του αεροσκάφη. Υπάρχουν λοιπόν τρία υπερσύγχρονα αεροσκάφη: το Eurofighter 2000, το F-117C Stealth Fighter και το F-22 superstar, το οποίο και δεν έχει μπει επίσημα σε υπηρεσία. Το ότι περιέχονται εντελώς νέα αεροσκάφη φαίνεται άλλωστε από τον τίτλο (TFX = Tactical Fighter eXperiment), ο οποίος είναι επινόηση της εταιρίας και δεν αφορά σε αεροπορικά αρχικά.

Ας δούμε όμως το παιχνίδι, ξεκινώντας από την εγκατάσταση και τις απαιτήσεις του. Η έκδοση για δισκέτες (η έκδοση για CD αναφέρεται σε άλλο σημείο) περιλαμβάνει 8 δισκέτες των 1.44 και η εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο απαιτεί 12 MB (εάν διαθέτετε αρκετή RAM) ή 16 εάν χρειάζεστε και swap file. Προτού ξεκινήσετε, θα πρέπει να ρυθμίσετε ορισμένες παραμέτρους στο config file. Δύο από αυτές είναι σημαντικές: το επίπεδο δυσκολίας (θα εξηγήσουμε στη συνέχεια πώς επηρεάζει το παιχνίδι) και το detail level των γραφικών. Το περίεργο στο σημείο αυτό είναι ότι η default επιλογή δεν είναι ποτέ high. Ακόμα και σε υπολογιστή 486 DX2/66 MHz, με Diamond Viper κάρτα γραφικών, με 2 MB και Vesa local bus επιταχυντή δίσκου, η ανάλυση δεν φτάνει στο high, κάτι πράγματι αρκετά υπερβολικό, μια και σε επίπεδο PC πολύ δύσκολα θα βρείτε γρηγορότερο υπολογιστή. Πάντως, η καθυστέρηση που θα παρατηρήσετε όταν βάλετε high level γραφικά δεν είναι σημαντική.

Ας περάσουμε όμως στο πρόγραμμα. Εως τώρα, στους περισσότερους εξομοιωτές είχατε συνηθίσει να είστε είτε με τους καλούς είτε τους κακούς και να εκτελείτε αποστολές εκ μέρους τους, με στόχο την τελική νίκη. Αυτή τη φορά, όμως, παρ' ότι όλες οι αποστολές σας έχουν επιθετικό χαρακτήρα, σκοπός μας είναι η διατήρηση





SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

της ειρήνης. Συγκεκριμένα, αναλαμβάνετε τη θέση του πιλότου των Ηνωμένων Εθνών (φαίνονται πολύ καθαρά τα διακριτικά στο αεροσκάφος σας) και εκτελείτε αποστολές σε "ταραγμένες" περιοχές.

Ετσι, υπάρχουν πέντε περιοχές όπου μπορείτε να πάτε: η Βοσνία, η Σομαλία, η Κολομβία και η Λιβύη, ενώ η πέμπτη είναι ένα υποθετικό σενάριο στα βορειανατολικά των Ηνωμένων Πολιτειών. Για να επιλέξετε κάποια από αυτές τις περιοχές, πρέπει να ξεκινήσετε ένα tour of duty. Πριν από αυτό όμως, πρέπει (υποχρεωτικά) να εξασκηθείτε σε practice αποστολές και στον εξομοιωτή. Θα πρέπει, λοιπόν, να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στο TFX, ο βαθμός δυσκολίας των οποίων εξαρτάται από το επίπεδο που έχετε ορίσει στο confing file το παιχνιδιού. Ετσι, εάν έχετε βάλει arcade επιλογή, δεν απαιτούνται απογειώσεις, προσγειώσεις και γενικά τέτοιες "βαρετές ενέργειες". Αντίθετα, αυξάνοντας το επίπεδο, μπορείτε να φτάσετε στο ρεαλιστικό, όπου ισχύουν όλοι οι νόμοι της αεροδυναμικής (δυνάμεις G κ.λπ.). Επίσης, από το επίπεδο δυσκολίας εξαρτάται και το πόσο λεπτομερής θα είναι η προετοιμασία σας πριν από μία αποστολή. Από το βασικό μενού επιλέγετε την κατηγορία αποστολών με την οποία θα ασχοληθείτε. Το training περιλαμβάνει μια σειρά από βασικές, αλληλένδετες, αποστολές.

Συνεχίζετε με την επιλογή simulator για κάποιες δυσκολότερες αποστολές και κατόπιν, όπως είναι φυσικό, θα περάσετε σε ένα tour of duty. Αν το ολοκληρώσετε, θα διαπιστώσετε ότι υπάρχει η επιλογή Flashpoints, ενώ, τέλος, υπάρχει η επιλογή UN Commander. Μπορείτε να συνεχίσετε στην τελευταία επιλογή, αφού προηγουμένως ολοκληρώσετε ένα tour of duty, γιατί χρειάζεστε αρκετή εμπειρία για να αναλάβετε τη διακυβέρνηση όλων των συμμαχικών δυνάμεων των Ηνωμένων Εθνών. Θα πρέπει εξάλλου να

Εταιρία
Digital Image Design/Ocean
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση







αναφέρουμε ότι η ατμόσφαιρα του TFX είναι αρκετά καλή τόσο στις απλές missions όσο και στα tours of duty. Αυτό γίνεται γιατί οι αποστολές συνδέονται η μία με την άλλη, ενώ παράλληλα υπάρχουν αρκετά animated ή κάποιες σταθερές σκηνές μεταξύ των αποστολών, που μας δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για τη συνέχεια του storyline. Δεν υπάρχουν οι χαρακτήρες και οι διάλογοι που συναντάμε στο Strike Commander, ωστόσο και πάλι η ατμόσφαιρα είναι αρκετά καλή.

Ας δούμε όμως και το περιβάλλον κατά τη διάρκεια της πτήσης. Η Ocean, πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού, έκανε μεγάλη διαφήμιση σχετικά με τα landscapes και τα τρισδιάστατα γραφικά που θα διαθέτει το παιχνίδι. Το αποτέλεσμα δεν είναι απογοητευτικό, ωστόσο δεν μπορούμε να πούμε ότι συναγωνίζεται τους τίτλους που κυριαρχούν στην αγορά (Strike Commander, Tornado, Falcon 3.0). Σίγουρα όμως υπάρχουν κάποια εντυπωσιακά οπτικά στοιχεία στο TFX. Ετσι, εκτός από τα συνηθισμένα εξωτερικά views που συναντάμε σε όλα τα καλά flight simulations, υπάρχουν και ορισμένα πιο ειδικά, όπως σταθερή όψη από το έδαφος και το "Virtual Cockpit" view. Πρόκειται για μία option, την οποία συναντάμε όλο και πιο συχνά σε παιχνίδια του είδους. Μέσω αυτής "μετακινούμε" το κεφάλι μας και βλέπουμε συνεχώς το στόχο που έχουμε "λοκάρει", ακόμα και αν αυτός έχει βγει έξω από το οπτικό μπροστινό πεδίο.

Στα υπόλοιπα σημεία, το TFX δεν διαφέρει πολύ από τα άλλα flight simulations του είδους. Πριν από κάθε αποστολή επιλέγετε τον οπλισμό του αεροσκάφους, manual ή default, από τον υπολογιστή. Σε αυτό το σημείο υπάρχει και μία option, μέσω της οποίας μπορείτε με το mouse να περιστρέψετε το αεροσκάφος προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, τα πράγματα είναι γνωστά, αν και κάποιοι αρχάριοι ίσως συναντήσουν ορισμένες δυσκολίες. Αυτό οφείλεται κατ' αρχάς στο ότι υπάρχουν πάρα πολ-

SIMULATION
REVIEW







λά πλήκτρα χειρισμού του αεροσκάφους οπότε, ακόμα και με τη βοηθητική καρτέλα που υπάρχει στη συσκευασία, θα είναι δύσκολο να βρείτε το κατάλληλο πλήκτρο, την κατάλληλη στιγμή, εάν δεν το θυμάστε απέξω.

Ο δεύτερος λόγος είναι οι υπερβολικά πολλές ενδείξεις που υπάρχουν στο HVP του αεροσκάφους. Ετσι, εάν δεν είστε συνηθισμένοι σε τέτοιου είδους παιχνίδια, θα χαθείτε μέσα στις πολλές ενδείξεις (περισσότερες από 20) που υπάρχουν στο HUD και από τις οποίες πολύ λίγες είναι πράγματι χρήσιμες. Η κατάσταση θα μπορούσε να διορθωθεί, εάν στα μικρά levels δυσκολίας υπήρχε περιορισμένο HUD για αρχάριους χρήστες. Υπάρχουν όμως και κάποιες options, οι οποίες μπορεί για τους αρχάριους να μη σημαίνουν κάτι, αλλά για τους πεπειραμένους είναι αρκετά σημαντικές. Ετσι, στα πρότυπα του Falcon 3.0 υπάρχει τρισδιάστατο preview του στόχου, πριν από την πτήση, για την καλύτερη αναγνώρισή του κατά τη διάρκεια αυτής. Το map view κατά τη διάρκεια της πτήσης είναι πολύ αναλυτικότερο από οποιοδήποτε άλλο, μια και υπάρχουν πληροφορίες για την απόσταση, την ταχύτητα, το υψόμετρο κ.ά. όλων των ιπτάμενων στόχων που κινούνται στην περιοχή. Τέλος, μια option που με εντυπωσίασε ιδιαίτερα είναι η δυνατότητα για ανεφοδιασμό του αεροσκάφους στον αέρα.



Από ό,τι θυμάμαι, είναι κάτι που δεν έχω συναντήσει σε άλλο flight simulator - τουλάχιστον στη μορφή, με την οποία υπάρχει στο TFX. Και αυτό γιατί είναι πολύ ρεαλιστικός, που σημαίνει ότι είναι και πολύ δύσκολος. Μία άλλη αρκετά σημαντική option εκτός πτήσης είναι η επιλογή UN Commander. Σε αυτή, εκτός από τη διοίκηση όλων των δυνάμεων, μπορούμε να σχεδιάζουμε αναλυτικά και τις αποστολές, στις οποίες θα συμμετάσχουν τα αεροσκάφη και εμείς οι ίδιοι. Υπάρχουν 10.000 συνδυασμοί πιθανών σεναρίων αποστολών και 200 έτοιμα σχέδια ανάπτυξης των δυνάμεών μας. Ας δούμε όμως και πάλι τα στοιχεία για τα οποία περηφανευόταν η Ocean. Πραγματικά, όταν πετάμε σε μεγάλο υψόμετρο, τα γραφικά εδάφους είναι πολύ ρεαλιστικά. Οσο όμως πλησιάζουμε προς το έδαφος, χάνουν σε ποιότητα. Αντίθετα, πάρα πολύ καλά είναι τα graphics του δικού μας και των άλλων αεροσκαφών.

Το αρνητικό όμως είναι ότι σε ορισμένα σημεία μειώνεται η ταχύτητα, εάν έχουμε

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

[	Ανοιγμα/κλείσιμο μηχανής 1	**Backspace**	Επιλογή στόχου αέρος/εδάφους
]	Ανοιγμα/κλείσιμο μηχανής 2	**Spacebar**	Fire weapon
+	Αύξηση ώθησης	**Z**	Lock στόχου
-	Μείωση ώθησης	**X**	Unlock στόχου
A	Autopilot on/off	**Insert**	Chaff
Alt/L	Αυτόματη προσγείωση	**Delete**	Flare
W	Φρένα τροχών ON/OFF	**S**	Stealth Mode
G	Τροχοί ON/OFF	**ESC (twise)**	Eject
B	Αερόφρενα ON/OFF	**F10**	Virtual cockpit view
M	Χάρτης	**F8**	Missile view
Return	Επιλογή στόχου αέρος/αέρος	**F9**	Target view

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 386 ή ανώτερο.
- 2 MB RAM.
- Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 12 ή 16 MB.
- VGA.
- Το πακέτο περιείχε 8 δισκέτες των 1.44.

πολλά sprites στην οθόνη, και ακόμη περισσότερο εάν έχουμε επιλέξει high detail level. Ο ήχος διακρίνεται σε αυτόν που υπάρχει στα μενού και σε αυτόν που ακούγεται κατά τη διάρκεια της πτήσης. Στην πρώτη περίπτωση, υπάρχουν κάποια μουσικά κομμάτια, η ποιότητα των οποίων εξαρτάται από την κάρτα ήχου που έχετε. Στη δεύτερη υπάρχουν αρκετά εφέ, μερικά speech, καθώς και οι υπόλοιποι γνωστοί ήχοι των simulators. Γενικά, η εντύπωση που αποκομίσαμε από το TFX σίγουρα είναι θετική. Υπάρχουν πολλά στοιχεία, τα οποία διαθέτουν όλοι οι καλοί flight simulators, καθώς και ορισμένα που εμφανίζονται για πρώτη φορά. Παρ' όλα αυτά, δεν μπορούμε να το θέσουμε ίσο προς ίσο με τα τρία κορυφαία προγράμματα (Tornado, Strike Commander, Falcon 3.0). Ωστόσο σε αυτό το σημείο υπάρχουν αρκετές δικαιολογίες, μια και αποτελεί την πρώτη σοβαρή προσπάθεια της εταιρίας στο χώρο. Το TFX όμως δείχνει ότι υπάρχουν όλες οι προδιαγραφές, ώστε μελλοντικά η Ocean να δώσει ισχυρό "παρών" και σε αυτή την κατηγορία των computer games.



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ CD

Το TFX, σχεδόν παράλληλα με την έκδοσή του σε δισκέτες, κυκλοφόρησε και σε CD. Σε επίπεδο σεναρίου, options και πτήσης, δεν υπάρχουν αλλαγές. Υπάρχουν όμως σε άλλα σημεία, τα οποία συμβάλλουν στην καλύτερη γενική παρουσίαση του παιχνιδιού. Ετσι, υπάρχουν πολλές περισσότερες digitized φωτογραφίες μεταξύ των αποστολών, καθώς και περισσότερες cinematic σκηνές. Το πιο σημαντικό όμως είναι η μουσική -ποιότητας CD- που ακούγεται κατά τη διάρκεια των πτήσεων. Η ποιότητά της είναι αρκετά καλή, γιατί ακούγεται απευθείας από το CD και έχουμε τη δυνατότητα να την ακούσουμε με ακουστικά ή ηχεία συνδεδεμένα απευθείας σε αυτό. Από την κάρτα ήχου όμως, συνεχίζουν να υπάρχουν τα ηχητικά, δημιουργώντας έτσι μία πιο κινηματογραφική ατμόσφαιρα κατά τη διάρκεια της πτήσης. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία πολύ καλή προσπάθεια, που θα αρέσει αρκετά σε αυτούς που θέλουν ένα "ελαφρύ" flight simulator.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

89%

ΤΑ 3 ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΤΟΥ TFX

EUROFIGHTER



Το 1983, πολλές δυτικές ευρωπαϊκές χώρες αποφάσισαν να κατασκευάσουν ένα σύγχρονο αεροσκάφος, με την προοπτική στα μέσα του 1990 να βρίσκεται σε υπηρεσία στις αεροπορικές δυνάμεις της Γερμανίας, της Ιταλίας, της Ισπανίας και της Μ. Βρετανίας.

Τελικά, έπειτα από πολλές διαφωνίες μεταξύ των κρατών και νέους σχεδιασμούς, τα πρώτα αεροσκάφη παρουσιάστηκαν το 1992 και έχουν ήδη παραγγείλει 250 η Γερμανία, 165 η Ιταλία, 100 η Ισπανία και 250 η Μ. Βρετανία. Οι δυνατότητές του είναι εφάμιλλες με αυτές του F-16 στον τομέα ευελιξίας, αλλά έχει πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες στον τομέα φόρτωσης οπλισμού.

F-117A



Το F-117A, παρ' ότι εμφανίστηκε πρόσφατα στο ευρύ κοινό, στις Ηνωμένες Πολιτείες βρίσκεται σε υπηρεσία από το 1983 και η σχεδίασή του έχει ξεκινήσει από το 1978. Δεν διαθέτει εντυπωσιακή ευελιξία ή δυνατότητα για μεγάλο όγκο οπλισμού, αλλά η ικανότητά του να είναι σχεδόν αόρατο στα ραντάρ τού δίνει μεγάλο πλεονέκτημα και το καθιστά άκρως επικίνδυνο. Δεν διαθέτει ακόμα κάποιο επίσημο όνομα. Το πιο σύνηθες είναι το Stealth Fighter, αλλά μπορεί να το ακούσετε και με το Nighthawk ή Black Jet.

YF-22



Το πιο σύγχρονο αεροσκάφος, το οποίο δεν έχει τεθεί επίσημα σε υπηρεσία. Θα αποτελέσει τον αντικαταστάτη τού πολύ επιτυχημένου F-15 Eagle και όλοι οι ειδικοί διατείνονται ότι θα είναι το πολεμικό αεροσκάφος του 2000. Αυτό οφείλεται στο ότι, εκτός από τις μεγάλες δυνατότητες ελιγμών και δύναμης πυρός, ταυτόχρονα έχει τη δυνατότητα για μη εύκολη εντόπισή του από τα ραντάρ. Θα έχει το ακρωνύμιο ATF (Advanced Tactical Fighter) και θα υπάρξει και έκδοση για το πολεμικό ναυτικό.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

CRUSADERS of the DARK SAVANT

Στην Αμερική το WIZARDRY 6 σάρωσε τα πάντα. Ανακηρύχθηκε ως το καλύτερο RPG από πέντε διαφορετικά περιοδικά και συγκεκριμένα τα εξής: Strategy Plus, Computer Gaming World, Power Play Magazine, Game Player's Magazine και το ειδικό περιοδικό QUESTBUSTERS. Παράλληλα, κέρδισε το ειδικό βραβείο του Software Publishers Association, ως το καλύτερο σε πωλήσεις το 1991. Βραβεία και τιμές που κανένα άλλο RPG δεν έχει συγκεντρώσει τα τελευταία χρόνια. Ετσι, όλοι περίμεναν με αγωνία το επόμενο της σειράς, το WIZARDRY 7. Το CRUSADERS OF THE DARK SAVANT ήρθε στη χώρα μας με περίπου ένα χρόνο αργοπορία. Δυστυχώς, η σειρά αυτή, αν και τόσο επιτυχημένη στο εξωτερικό, σε εμάς είναι ελάχιστα ή και καθόλου γνωστή.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Τα WIZARDRY ανήκουν στο χώρο της φαντασίας με την κυριολεκτική έννοια του όρου. Σε αυτά δεν θα βρείτε κάποια "σταθερή εποχή", αλλά ένα κράμα εποχών, πολιτισμών και τεχνολογικών επιτευγμάτων. Η περιπέτεια αρχίζει από εκεί ακριβώς όπου τελειώνει το Bane of the Cosmic Forge.

Λίγα RPGs μπορούν να καυχώνται ότι έχουν αντέξει στο πέρασμα του χρόνου. Η σειρά των WIZARDRY όχι μόνο άντεξε, αλλά κατόρθωσε να κερδίσει 22 βραβεία από το 1981 μέχρι σήμερα. Το WIZARDRY 6 κέρδισε 9 βραβεία ως το καλύτερο και με τις περισσότερες πωλήσεις RPG της περιόδου 1990-91. Το WIZARDRY 7 έρχεται με πολύ σημαντικές καινοτομίες, συνεχίζοντας αυτή την ένδοξη πορεία.

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

Ο πλανήτης Phoonzang είναι πια γνωστός. Μαζί του έχουν αρχίσει να γίνονται γνωστοί οι μύθοι για το "Astral Dominae", το μεγαλύτερο τεχνολογικό επίτευγμα όλων των εποχών. Πρόκειται για ένα αντικείμενο με δυνάμεις που του επιτρέπουν να δημιουργήσει ένα καινούριο σύμπαν ή και να το καταστρέψει ταυτόχρονα. Ο δημιουργός του, ο εκπληκτικός Phoonzang, έχει θάψει καλά το εύρημά του αυτό, ώστε να μην πέσει σε επικίνδυνα χέρια.

Δύο φυλές, οι Umpani και οι T'Rang, ελέγχουν και διακινούν σχεδόν ολόκληρο το εμπόριο του σύμπαντος. Οι φήμες μιλούν για δύο ξεχωριστούς ανθρώπους: τον Dark Savant, για τον οποίο λέγεται ότι ελέγχει τους T'Rex, και τη Vi Domina για την οποία θεωρείται ότι είναι απόγονος του ίδιου του Phoonzang. Ολοι αναζητούν το "Astral Dominae". Ετσι και εσείς, μια μικρή ομάδα έξι adventurers, προσπαθείτε να βρείτε το "Astral Dominae" πριν από τους αντιπάλους σας.



Δημιουργώντας ένα χαρακτήρα



Ενας μη πολεμιστής ή μη μάγος κατά τη διάρκεια της μάχης έχει ειδικό μενού.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Το WIZARDRY 7 διακρίνεται για μερικές σπάνιες καινοτομίες, ως προς τα αντίστοιχα RPGs. Σας επιτρέπει ή να το ξεκινήσετε από την αρχή ή να μεταφέρετε χαρακτήρες από το προηγούμενο. Στη δεύτερη περίπτωση, ανάλογα με το πώς τελειώσατε το Bane of the Cosmic Forge, προβλέπονται τρεις διαφορετικές αρχές του παιχνιδιού!!! Σε αντιστοιχία με αυτό, το WIZARDRY 7 προβλέπει τέσσερα διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με την εξέλιξη που έχετε ακολουθήσει στο παιχνίδι. Ανάλογα με την εξέλιξη; Μα ναι!! Η μεγαλύτερη δύναμη του WIZARDRY 7 είναι οι λεγόμενοι NPCs, δηλαδή διάφοροι μη ελεγχόμενοι χαρακτήρες. Αυτοί δεν είναι στατικοί όπως στα άλλα RPGs, αλλά επιδιώκουν τον ίδιο με σένα σκοπό!! Ετσι, πάρα πολλές φορές φτάνοντας εκεί όπου έπρεπε να βρεις κάποιο αντικείμενο, αυτό δεν υπάρχει γιατί ένας τέτοιος χαρακτήρας το πήρε πριν από εσένα. Και εσύ πια πρέπει να τον ακολουθήσεις. Αντίστοιχα όμως θα βρεθείς και σε περιπτώσεις κατά τις οποίες μερικοί από τους παραπάνω χαρακτήρες θα είναι στο δικό σου κατόπι. Αυτή η ύπαρξη, σε μεγάλο βαθμό, ανεξάρτητων χαρακτήρων προσδίδει μια μοναδική γοητεία σε αυτό το RPG.

Εταιρία
SIR - TECH
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί, Macintosh, Amiga
Τύπος
RPG έξι χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το WIZARDRY 7 διακρίνεται και ξεχωρίζει για την πολυπλοκότητα της ομάδας την οποία πρέπει να συγκροτήσεις, καθώς και για την καθοριστική σημασία που έχουν οι ομάδες στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Ετσι μην περάσετε αβασάνιστα το υποχρεωτικό αυτό στάδιο της περιπέτειας. Δοκιμάστε διάφορες ομάδες και χαρακτήρες, προσπαθώντας να δημιουργήσετε την πιο ι-



Ο Ra-sep-re-tep είναι από τους πιο δύσκολους αντιπάλους. Σώστε οπωσδήποτε προτού μονομαχήσετε μαζί του.







Η οθόνη με τα αντικείμενα και τα χαρακτηριστικά ενός ήρωα.



Διαβάζοντας έναν πάπυρο που βρίσκεις.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Οταν ένας χαρακτήρας ανεβαίνει ένα Level, κερδίζοντας τα απαραίτητα experience points.



Στο φύλακα για να περάσεις λες ό,τι γράφει ο πάπυρος (PALUKES) που βρίσκεις στο Starter Dungeon.

σχυρή ομάδα. Μελετήστε όλα τα επιμέρους skills κάθε ράτσας ξεχωριστά. Μία από τις πιο ισχυρές ομάδες που μπορείτε να φτιάξετε είναι από: DRA SAMURAI (Fighting x3, Mage spells), GNO LORD (Fighting, Diplomat, Priest Spells), FAE NINJA (Fighting, Thief, Alchemist Spells, Critical Hit), FEL NINJA (Fighting, Thief, Alchemist Spells, Critical Hit), MOO MONK (Fighting, Psionic Spells, Critical Hit) και DRA BISMOP (Healing, Damage, Diplomat, Mage Spells, Priest Spells). Είναι μια πανίσχυρη ομάδα με 22 points, λίγο δύσκολη να τη διευθύνεις στην αρχή του παιχνιδιού, πολύτιμη όμως στη συνέχεια.

Το πιο πολύτιμο skill είναι αυτό του Diplomat. Βεβαιωθείτε ότι το έχουν τουλάχιστον δύο από τους χαρακτήρες σας. Για να φτιάξετε σούπερ Magic Users (Mage), βάλτε +4 στο Vitality, +6 στο Piety, +6 στο Intelligence και τα υπόλοιπα στο speed. Για ένα σούπερ Alchemist βάλτε τους πόντους στα Intelligence, Piety, Vitality και Speed. Οι Magic Users δεν χρειάζονται υψηλό strength όπως οι πολεμιστές, μια και βασίζονται κυρίως στις μαγικές δυνάμεις τους.

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΤΟ MANUAL ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Είναι απαραίτητο τόσο για τη σωστή δημιουργία της ομάδας σας όσο και για τα spells των Mage και Alchemist που περιέχει και χωρίς αυτά δεν μπορεί να παιχτεί το εν λόγω RPG.

Διαβάστε επίσης πολύ καλά ό,τι αφορά στο χειρισμό της περιπέτειας, γιατί μόνο έτσι θα λυθούν όλες οι απορίες σας. Τέλος, το WIZARDRY 7 διαθέτει ένα ιδιόμορφο automap σύστημα.

Η καθαρότητα-τελειότητά του εξαρτάται από το πόσο ισχυροί είναι οι χαρακτήρες σου στο maping skill (!!!) και αφού φυσικά έχουν το maping kit.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το ιδιαίτερο. Ως μειονέκτημα κρίνεται η εισαγωγή της περιπέτειας, την οποία βλέπεις υποχρεωτικά κάθε φορά που ξεκινάς το παιχνίδι χωρίς να έχεις τη δυνατότητα να την προσπεράσεις.

Ο ήχος, αν και περιλαμβάνει μερικά πολύ σπουδαία ηχητικά εφέ, ειδικά στις μονομαχίες με τα διάφορα τέρατα, όταν ακριβώς τα συναντάς αλλά και αφού τα νικήσεις, γίνεται εκνευριστικά μονότονος και κουραστικός. Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός.

Στη μέση της οθόνης υπάρχει το κυρίως παράθυρο των γραφικών και της δράσης. Δεξιά και αριστερά από αυτό βρίσκονται οι έξι χαρακτήρες σου, σε δύο τριάδες. Κάτω και στη μέση βρίσκεται το Control Panel. Αυτό περιλαμβάνει την πυξίδα κίνησης. Πάνω αριστερά στο Control Panel υπάρχει το ICON RET. Πάνω δεξιά τα SAVE /RESTORE. Κάτω αριστερά το SEARCH και κάτω δεξιά το OPEN/ UNLOCK.

Τέλος, στην κάτω αριστερή γωνία του Control Panel υπάρχει το CAST, ενώ στην κάτω δεξιά το USE. Με λίγη εξοικείωση ο χειρισμός δεν θα εμφανίσει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα.

Σημειώστε εδώ ότι οι μάχες έχουν ένα πρωτότυπο σύστημα χειρισμού, αφού πριν από κάθε μονομαχία ρυθμίζεις τι ακριβώς θέλεις να κάνει κάθε χαρακτήρας σου στη συγκεκριμένη μονομαχία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Απαιτεί μίνιμουμ 286 στα 16 MHz.**
- **Μίνιμουμ 577 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.**
- **Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 6.3 MB.**
- **Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.**
- **Το πακέτο που είδαμε περιείχε 3 δισκέτες των 1.2 MB.**

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το WIZARDRY 7 σε κερδίζει με την εξαιρετική ατμόσφαιρά του. Γεμάτο πρωτότυπα στοιχεία, ακόμη και όταν έχετε προχωρήσει αρκετά το παιχνίδι, δεν χάνει ποτέ τη μοναδική ζωντάνια του, καθηλώνοντας έτσι τον παίκτη. Εκεί όμως όπου διαφέρει από οποι-

οδήποτε άλλο RPG είναι στον τομέα της δράσης. Είναι ίσως το πιο μεγάλο και περίπλοκο RPG που έχετε παίξει μέχρι τώρα. Δεν συνιστάται σε νέους στο χώρο των RPGs. Απευθύνεται κυρίως στους πεπειραμένους gamers. Οι γρίφοι του γίνονται περίπλοκοι λόγω της ύπαρξης πολλών ανεξάρτητων χαρακτήρων. Πάντως, ως RPG που σέβεται τον εαυτό του, υπάρχουν διάχυτα μέσα στο παιχνίδι hints για τις περισσότερες φάσεις της δράσης σας.

Ξεκινώντας, στο Starter Dungeon πρέπει να βρεις ένα κλειδί που ανοίγει την πύλη για το κατώτερο επίπεδο. Εδώ επίσης σε κάτι κουρέλια θα βρεις ένα παλιό parchment που μιλά για το "Paluke's Armony".

Αυτή (Paluke ή Armony) είναι και η απάντηση την οποία πρέπει να δώσεις στο φρουρό της πύλης στη New City. Αφού σκοτώσεις τους Savant Troopers, οι οποίοι φρουρούσαν το φυλακισμένο, θα πρέπει να γνωρίζεις τα σωστά χρώματα για να ανοίξεις το black box. Στη δυτική άκρη της πόλης, πολύ κοντά στην έξοδο, θα βρεις ένα wafer που θα έχει το σωστό πάτερν.

Το γράμμα από τον Boerigard πήγαινέ το στον Gorn King, στο Gorn Castle. Βγες από τη New City από τα δυτικά και ακολούθησε την κατεύθυνση που σου έδωσε ο Boerigard. Αν δεν βρίσκεται στο κατάστημά του, πήγαινε αργότερα, όταν θα έχει επιστρέψει.

Τα μέρη με το "vivid red" δείχνουν ότι είναι τοποθεσίες του Dark Savant και των στρατιωτών του. Μίλησε με κάθε NPCs χαρακτήρα που θα συναντήσεις και αγόρασε αντικείμενα από αυτούς. Φυσικά, θα πάρεις την πανοπλία στο Paluke's, κοντά στο κέντρο της New City.

Για να βρεις πώς θα πας στην Old City (η πινακίδα δεν διαβάζεται λόγω παλαιότητας), ρώτησε τον καθηγητή Wunderland. Θα τον βρεις φυσικά στη βιβλιοθήκη. Για να μπεις στο Armsof Argus, ρώτησε τον Dungore στο Conqueror Inn and Tavern. Για να μπεις στο Umpani Defache, πρέπει να επισκεφθείς πρώτα την Ukpyr.

Εχε υπόψη ότι, για να κολυμπήσουν τα μέλη της ομάδας σου, θα χρειαστούν τουλάχιστον 10 πόντους για κάθε χαρακτήρα. Στη συνέχεια πρέπει να πας στο Orkogre Castle. Για να περάσεις το γκρουπ των Gorns, πρέπει προηγουμένως να έχεις ελευθερώσει το φυλακισμένο στη New City.

Τα φινάλε του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά. Οπως έχω ήδη αναφέρει, το WIZARDRY 7 έχει 4 διαφορετικά φινάλε! Τα δύο πρώτα έχουν σχέση με το αν θα επιλέξεις το GLOBE ή το κορίτσι (GIRL). Τα δύο άλλα με το αν θα επιλέξεις το μέρος των Umpani ή των T'RANG. Το WIZARDRY 7 είναι ένα από τα πληρέστερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Αν το κρίνουμε, δε, στη βάση του κόστους αγοράς/ώρες ψυχαγωγίας, τότε παίρνει αυτοδικαίως 100/100. Θα σας χαρίσει ατελείωτες ώρες παιχνιδιού, μονομαχιών, γρίφων και ψυχαγωγίας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο και με διαφορά από τη σειρά των WIZARDRY. Διακρίνεται κυρίως για την εξαιρετικά πλούσια, μεγάλη και υψηλής δυσκολίας δράση του. Θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές εβδομάδες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	84
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84

87%







STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

GREAT NAVAL BATTLES II

Τα κανόνια βάλλουν κατά του θωρηκτού Yamato. Ο ναύαρχος Nimitz γνωρίζει ότι η υπογραφή της συνθήκης παράδοσης των Ιαπώνων δεν είναι μακριά. Ομως, με ένα καλό παιχνίδι στρατηγικής, ίσως μπορέσετε να αλλάξετε την ιστορία. Η SSI φρόντισε για αυτό...

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Σίγουρα όλοι γνωρίζετε την SSI (η αγαπημένη μου εταιρία μετά τη Microprose, η οποία μας άφησε χρόνους). Κατασκευάστρια εταιρία πολύ καλών RPGs, όπως το ολοκαίνουριο DARKSUN που υποστηρίζει στην Ελλάδα η PLOTLINE, αλλά και εκπληκτικών strategy όπως το Great Naval Battles 1. Ετσι, το θέμα του review μας είναι η πολύ καλή και ανανεωμένη συνέχεια του GNB1, το Great Naval Battles 2. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό και εύχρηστο, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, παιχνίδι. Εκμεταλλεύεται τον 386 σας στο έπακρο, ζητώντας σας πού και πού και έναν 486... Σε ό,τι αφορά την εισαγωγή δεν έχουμε τίποτα εκτός από μία οθόνη στην ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Σε αυτήν την ανάλυση έχει φτιαχτεί το παιχνίδι, οπότε με απλή VGA που υποστηρίζει μέχρι 640x480, αλλά με 16 χρώματα, δυστυχώς δεν θα τρέχει. Παρ' όλα αυτά, υποθέτω ότι δεν υπάρχουν πολλοί κάτοχοι 386 και 486 με λιγότερο από 512 Κ μνήμη στην κάρτα τους. Μετά την εισαγωγή βγαίνετε σε ένα μενού, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε αν θα συνεχίσετε να παίζετε ένα παλαιότερο παιχνίδι, αν θέλετε να αρχίσετε ένα νέο σενάριο και αν θέλετε, φυσικά, να επιστρέψετε στο περιβάλλον του MS-DOS. Αν επιλέξουμε ότι θέλουμε νέο σενάριο, το παιχνίδι μάς ρωτά το επίπεδο δυσκολίας, τα οποία είναι easy, medium, hard και expert. Επιλέγουμε, φυσικά, expert (!) και συνεχίζουμε. Αμέσως εμφανίζεται το παράθυρο που περιέχει τους τίτλους των σεναρίων! Υπάρχουν πολλά σενάρια και μάλιστα μπορείτε να παίξετε και σαν Αμερικανός και σαν Ιάπωνας. Συγκεκριμένα, υπάρχουν 3 Training σενάρια, 4 Target Practice και πολλές κανονικές αποστολές ως μίνι campaigns. Τέλος, υπάρχει το πλήρες campaign, όπου αντιμετωπίζετε όλο τον εχθρικό στόλο και όχι μέρος αυτού. Εμείς θα ασχοληθούμε με το πλήρες campaign, ώστε να δείτε όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Αφού επιλέξετε, λοιπόν, το campaign, βγαίνετε στην οθόνη της κεντρικής ναυτικής βάσης σας, στο Espiritu Sante (σε οποιοδήποτε άλλο σενάριο



Το κατάστρωμα του αεροπλανοφόρου Yorktown.



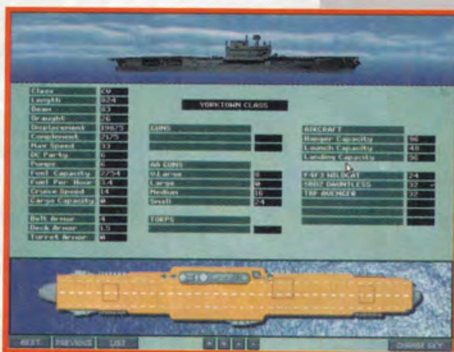
Η εισαγωγική οθόνη.

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

βγαίνετε στη γέφυρα του πλοίου-ναυαρχίδα σας). Εδώ ελέγχετε όλα τα battle task forces σας. Αυτά είναι μικρές ή μεγάλες ομάδες πλοίων, οι οποίες έχουν ξεκινήσει από τη βάση και προσπαθούν να εντοπίσουν τον εχθρό! Επίσης ίσως μεταφέρουν πεζικό για απόβαση, αεροσκάφη, καύσιμα, οπλισμό και άλλου είδους προμήθειες. Σε αυτό το σημείο επίσης ελέγχετε την υπεράσπιση της βάσης από εναέριους εισβολείς, χρησιμοποιώντας τα πολύ καλά αντιαεροπορικά σας καθώς και την... τελευταία λέξη της τεχνολογίας στα αεροσκάφη. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα δικό σας task force, να επισκευάσετε ένα που μόλις επέστρεψε, ενώ σε περίπτωση καταστροφής της βάσης μπορείτε να μεταφέρετε το αρχηγείο κάπου αλλού. Δοκιμάστε εδώ να πατήσετε στην επιλογή map. Με τα + και - μεγεθύνετε και σμικρύνετε την εικόνα. Θα δείτε κάπου ένα task force. Κάντε κλικ εκεί. Αμέσως θα μεταφερθείτε στη γέφυρα της ναυαρχίδας εκείνου του πλοίου και μπορείτε να δώσετε εντολές μόνο σε αυτό το task force. Αν πατήσετε το map, θα βγείτε πάλι στο χάρτη. Αν πατήσετε nav, θα μπορέσετε να ελέγξετε την πορεία και την ταχύτητα όλου του group. Μπορείτε επίσης να χωρίσετε το group στα πλοία από τα οποία αποτελείται και να δώσετε εντολές σε καθένα ξεχωριστά. Υπάρχουν και έτοιμες εντολές όπως follow, intercept, torpedo attack, smoke on, gun attack, shadow κ.ά.

Εταιρία
SSI (Strategic Simulations Incorporated)
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

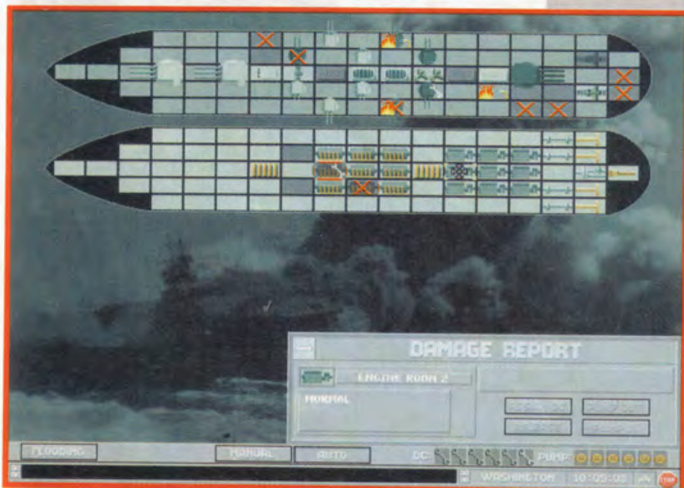


USS Yorktown.

Στη συνέχεια υπάρχει η επιλογή guns. Εδώ βγαίνετε στο γενικό ταμπλό ελέγχου των κανονιών του πλοίου το οποίο ελέγχετε. Οι εντολές είναι επιλογή στόχου και πυρ. Βλέπετε επίσης στατιστικά για την κατάσταση του εχθρικού πλοίου. Αν επιλέξετε dam, τότε βλέπετε κατά πόσο το πλοίο σας έχει πλημμυρίσει από νερά και πόσο γέρνει (listing). Αν επιλέξετε torp, αν είναι διαθέσιμη, τότε θα δείτε πόσες τορπίλες έχετε, πόσες είναι φορτωμένες στους τορπιλοσωλήνες και λεπτομερώς πόσες έχετε ανά πλοίο. Αν πατήσετε τώρα το δεξί κουμπί του mouse, θα εμφανιστούν μερικές επιλογές στην πρώτη γραμμή της οθόνης. Αυτές είναι οι εξής: Η κλασική file, όπου κάνετε quit, save, load το παιχνίδι. Η controls, μέσω της οποίας μπορείτε να επιλέξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού και άλλες λιγότερο σημαντικές παραμέτρους. Η Station, η οποία αφορά στα guns, dam, torp, air ops κ.λπ. που προανέφερα, αλλά με περισσότερη λεπτομέρεια. Τώρα μπορείτε να κοιτάξετε μέσα από τα σκόπευτρα, να δείτε λεπτομερώς τις ζημιές του πλοίου και να ορίσετε πληρώματα για να



Γέφυρα αμερικανικού σκάφους.



Αναφορά ζημιών και επισκευών.



Σκόπευτρο βασικού πυροβόλου.



Ενα ατυχές... ναυάγιο



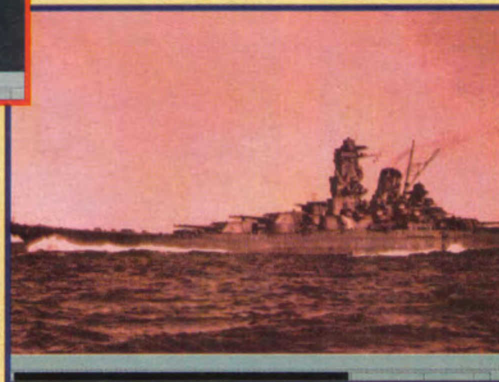
Σκάφος περιπόλου.

φέρουν εις πέρας την επισκευή τους. Από την επιλογή reports μπορείτε να δείτε ορισμένα στατιστικά, όπως πόσα πλοία έχετε βυθίσει μέχρι τώρα, την ορατότητα που έχετε, τον... καιρό, καθώς και πόσα πλοία σάς έχουν βυθίσει. Τέλος, από την επιλογή database (η αγαπημένη μου επιλογή) βλέπετε τα πάντα για τα εχθρικά και τα συμμαχικά πλοία με εικόνες, στατιστικά και εκπληκτικά γραφικά. Μπορείτε να περιστρέψετε τα πλοία και τα αεροπλάνα, καθώς και να τα μεγεθύνετε ή σμικρύνετε! Μιλάμε για 200 πλοία, αεροπλάνα κ.ά. όπως κανόνια και τορπίλες! Εξαιρετική δουλειά. Φυσικά, όλα αυτά στη medium resolution ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα.



USS Tenessee.

USS Nimitz.



USS Misuri. Το σκάφος επάνω στο οποίο ο Αυτοκράτορας της Ιαπωνίας υπέγραψε τη συνθήκη παράδοσης της Ιαπωνίας στο στρατηγό McArthur.

TIPS

Για να μην πελαγώσετε, θα σας βοηθήσουμε να αρχίσετε! Ενας master των strategic games (εγώ) είναι στη διάθεσή σας, δίνοντάς τις εξής συμβουλές:

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 SX/25 MHz



4 MB δίχως EMM



12.1 MB

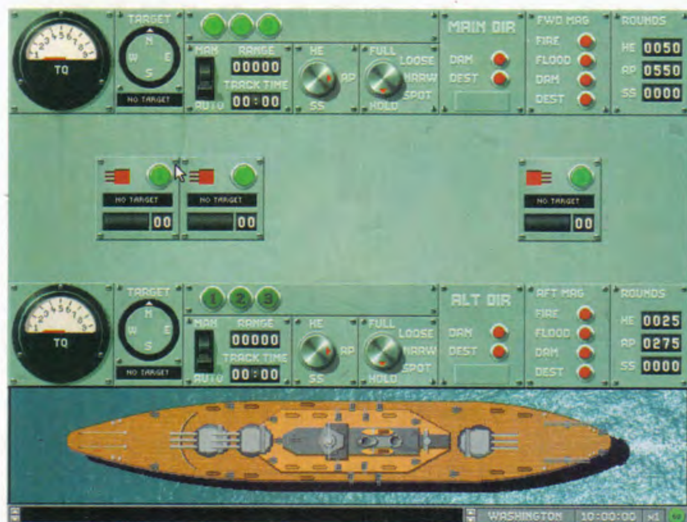


Super VGA 640x480 με 256 χρώματα

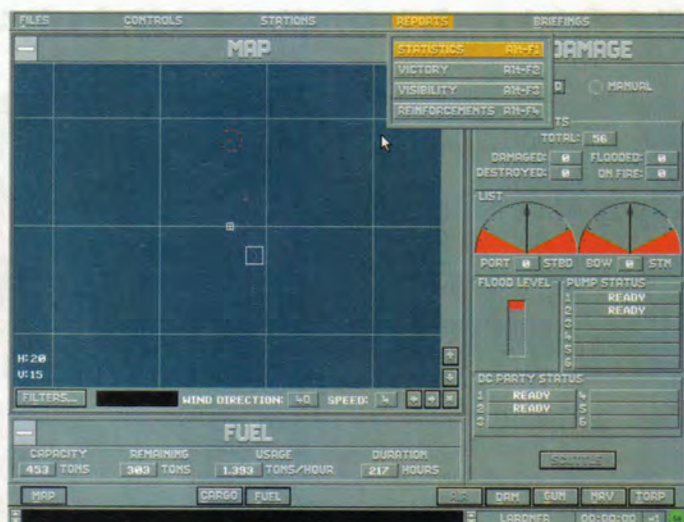


4 των 1.44 MB

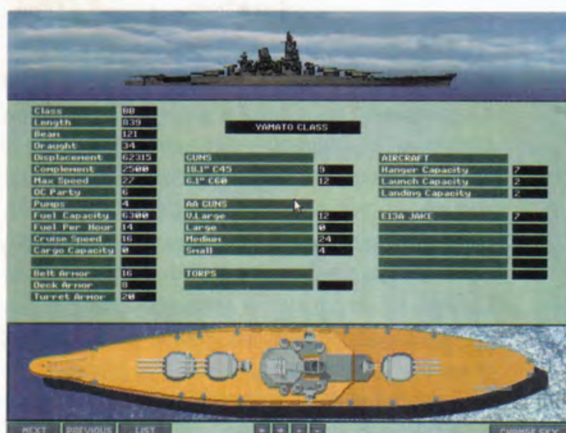
STRATEGY
REVIEW



Πίνακας ελέγχου βασικών πυροβόλων.



Η γέφυρα της ναυαρχίδας.



Η υπερηφάνια των Ιαπώνων, το θωρηκτό Yamato.

α) Να παίξετε όλα τα training σενάρια! Δεν είναι δυνατόν να μάθετε σκοποβολή την ώρα που σας χτυπούν αληθινοί εχθροί!

β) Να κινείστε πάντα. Μην αφήσετε δηλαδή κάποιο πλοίο σας ακίνητο! Αυτό διότι ένα ακίνητο πλοίο αποτελεί καταπληκτικό στόχο.

γ) Αν μπορείτε, όταν δεν βάλλετε κατά του εχθρού, μην παρουσιάζετε τα πλευρά του πλοίου σας σε αυτόν. Αποτελούν πολύ καλό στόχο. Να προτείνετε πάντα την πλώρη σας.

δ) Εμ... ενώ οι πυροβολητές σας είναι πολύ καλοί, οι κύριοι που έχουν αναλάβει την εκτόξευση τορπιλών είναι άσχετοι. Ετσι, πρέπει να κάνετε εσείς αυτή τη δουλειά.

ε) Ο σχηματισμός των πλοίων σας έχει μεγάλη σημασία. Τα αεροπλανοφόρα και τα φορτηγά πλοία πρέπει να βρίσκονται στον εσωτερικό κλοιό, ενώ στον εξωτερικό πρέπει να είναι τα δυνατότερα πλοία. Στο εσωτερικό καλό θα ήταν να είναι ένα-δύο πλοία με ικανότητα εκτόξευσης τορπιλών.

στ) Να διαβάσετε όλα τα προηγούμενα. Οπως θα καταλάβατε, το GNB2 είναι ένα παιχνίδι στο οποίο έχει αφιερωθεί πολλή σκέψη και έχει διεξαχθεί τεράστια ιστορική έρευνα, προτού αρχίσει ο σχεδιασμός του. Οι ασπρόμαυρες φωτογραφίες είναι συγκλονιστικές από κάθε άποψη. Βρίσκονται στο directory "ART" του παιχνιδιού, σε μορφή .pcx.

Ετσι, με έναν καλό .pcx viewer μπορείτε να τις απολαύσετε. Τώρα που η Microprose βρίσκεται εκτός συναγωνισμού (το τελευταίο παιχνίδι της Microprose με τίτλο Starlord μας το έδωσε η Plotline, αφότου είχαμε ολοκληρώσει τη συγγραφή του GNB2, οπότε θα το φιλοξενήσουμε στο επόμενο τεύχος), η κατάσταση είναι πιο ευνοϊκή για την SSI.

Ελπίζουμε να εκμεταλλευτεί αυτό το απότομο άνοιγμα στην αγορά και να επιβεβαιώσει το ήδη σπουδαίο όνομά της.



Κατευθυντήρας τορπιλών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εξαιρετικό και ιδιαίτερα εύχρηστο παιχνίδι στρατηγικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90
ΑΝΤΟΧΗ	95

89%

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Αν το χιούμορ ήταν κάποια θεότητα, τότε σίγουρα η Lucas Arts έχει κλείσει ένα μακροχρόνιο συμβόλαιο μαζί του. Από τον καιρό του MONKEY ISLAND 1 έχουμε να δούμε μια τόσο τρελή, ανατρεπτική περιπέτεια στο χώρο των adventures. Μιλάμε για χιούμορ κινούμενο πέρα από τα σύνορα της φαντασίας, το οποίο σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του. Ανεπιφύλαχτα, το καλύτερο adventure της χρονιάς.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Η Lucas Arts έχει βαλθεί να μας τρελάνει. Κάθε adventure που κυκλοφορεί γίνεται αμέσως No 1 στις πωλήσεις, αλλά και στις προτιμήσεις τόσο των χρηστών σε όλο τον κόσμο όσο και των αναλυτών του ειδικού Τύπου. Ως εταιρία ακολουθεί μια τελείως αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν της Sierra, της μεγαλύτερης στον κόσμο εταιρίας παραγωγής adventures. Μέχρι τώρα η Lucas Arts έχει κυκλοφορήσει τα MANIAC MANSION, ZAK McKRACKEN, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, LOOM, MONKEY ISLAND 1, MONKEY ISLAND 2, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, DAY OF THE TENTACLE (MANIAC MANSION 2) και τώρα το SAM AND MAX HIT THE ROAD. Επίσης, ετοιμάζει το Mr Dig που θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD, ενώ φήμες μιλάνε για ένα ακόμη INDIANA JONES. Εχει δηλαδή κυκλοφορήσει μέχρι τώρα μόνο 9 adventures, ενώ η Sierra περισσότερα από 33, με τη μεγάλη διαφορά όμως ότι όλα τα adventures της έχουν γίνει No 1. Τα μεν MONKEY ISLAND και INDIANA JONES - ATLANTIS εναλλάσσονται στις τρεις πρώτες θέσεις των σχετικών charts στην Αμερική εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο. Απίστευτο κατόρθωμα. Τα δε DAY OF THE TENTACLE και SAM AND MAX αμέσως πήραν τις δύο πρώτες θέσεις των σχετικών charts. Τον τελευταίο μήνα στις τέσσερις πρώτες θέσεις των σχετικών πινάκων ήταν τέσσερα adventures της Lucas Arts. Τα γεγονότα μιλάνε μόνα τους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οι SAM και MAX προέρχονται από το χώρο του κόμικς. Πίσω από τους δύο αυτούς ήρωες βρίσκεται ο εκπληκτικός, απ' ό,τι φαίνεται, Steve Purcell, ένας από τους δημιουργούς του τελευταίου Indiana Jones. Οι δύο πρωταγωνιστές είναι ντετέκτιβ που γυρνούν σε όλες τις πολιτείες της Αμερικής, εξιχνιάζοντας διάφορες υποθέσεις. Το εκπληκτικό αυτού του διδύμου ξεκινά από το τι είναι ο καθένας τους. Ο SAM, τον οποίο κυρίως χειρίζεσαι, είναι ένα κανίς, ο σοβαρός της εταιρίας, ενώ ο MAX είναι ένας ψυχωτικός, βίαιος λαγός.

Ο χαρακτηρισμός ψυχωτικός για τον Max ισχύει σε απόλυτο βαθμό. Ο,τι πιο αγχωτικό, διεστραμμένο, βίαιο μπορείτε να φανταστείτε, αυτό ακριβώς διασκεδάζει τον Max. Δύο σιαμαίοι αδελφοί, οι Shep και Burl Kushman, σας αναθέτουν να βρείτε



Το INVENTORY με το καινούριο icon user-interface της Lucas Arts.



Ο χάρτης μέσω του οποίου κινείσαι στις διάφορες τοποθεσίες.

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

δύο από τις πιο πολύτιμες ατραξιόν του τσίρκου τους. Τον Bruno, ένα κατεψυγμένο Γιέτι (Bigfoot), και την Trixie, τη σόου-γούμαν και τραγουδίστριά τους. Και οι δύο εξαφανίστηκαν ως διά μαγείας. Στην προσπάθειά σας για τον εντοπισμό τους, θα διατρέξετε απ' άκρου εις άκρον τις ΗΠΑ, περνώντας από μια σειρά χαρακτηριστικών τοποθεσιών της χώρας αυτής.

Παράλληλα με εσάς ψάχνει για τον Bruno και ο Conroy Bumpus, ένας σταρ της ροκ και της κάντρι μουσικής. Αυτός κινείται από καθαρά προσωπικούς λόγους, του αρέσει να παγιδεύει διάφορα ζώα και φυσικά ένα Γιέτι δεν υπήρχε περίπτωση να τον αφήσει αδιάφορο. Θα αντιμετωπίσεις ένα κλασικό (;) ερώτημα. Τα Γιέτι κινδυνεύουν με πλήρη αφανισμό. Εσύ θα βρεις τα ίχνη των τελευταίων του είδους τους. Θα τους βοηθήσεις να συνεχίσουν την ύπαρξη και τη "διεύρυνση" του είδους τους; Μέχρι όμως να απαντήσεις στο ερώτημα αυτό, που έτσι και αλλιώς τίθεται προς το τέλος της περιπέτειας, πρέπει να περάσεις από πάρα πολλές δοκιμασίες. Αυτό που ξεχωρίζει στην περιπέτεια αυτή είναι οι φοβεροί χαρακτήρες που παίρνουν μέρος και το τρελό, αναρχικό - με την πλήρη έννοια του όρου - χιούμορ, το οποίο διαπερνά όλες τις πλευρές του adventure. Τα κείμενα-διάλογοι είναι κάτι το φανταστικό. Η όλη ιστορία είναι δομημένη με μοναδική μαεστρία. Η Lucas Arts για μία ακόμη φορά παρουσίασε ένα adventure πρότυπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του κινούνται περίπου στη λογική του DAY OF THE TENTACLE, αλλά με πολύ πιο εξεζητημένα καρτουνιστικό χαρακτήρα. Επειδή στην περίπτωση αυτή πραγματικά τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, τονίζω το εξής: τέτοιας ποιότητας καρτούν και animation δεν βλέπουμε ούτε και στην τηλεόραση, στις σειρές κόμικς φυσικά. Η δουλειά που έχει γίνει είναι εκπληκτικής ποιότητας και ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και ο ήχος της περιπέτειας. Υπέροχα μουσικά θέματα, εκπληκτικά ηχητικά εφέ, ειδικά για όσους έχουν 16μπιτες μουσικές κάρτες, και μια εισαγωγή, το speech της οποίας δείχνει πώς πραγματικά πρέπει να είναι το speech στα adventures. Φανταστικό! Στο χειρισμό του, η Lucas Arts, παρά το παραδοσιακό της user-interface με τις εντολές, περνά σε ένα με icons, αντίστοιχο με αυτό της Sierra. Τα icons είναι τα WALK (W), LOOK AT (L), PICK UP (P), USE (U), TALK (T) και INVENTORY (I). Οταν μιλήσεις σε κάποιον, ανοίγει μια ειδική μπάρα με 4 στάνταρ "ερωτήσεις". Αν μάθεις κάτι νέο, αυτό εμφανίζεται αμέσως μετά, με τη γραφική του παράσταση φυσικά. Το inventory, ένα κουτί στο κάτω αριστερό μέ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/ Ανώτερο



Πρέπει να βάλεις τους κροκόδειλους στη σειρά, για να περάσεις απέναντι.



Αν δεν πειράξετε τον υπολογιστή για πάνω από 5 λεπτά, οι οθόνες μετατρέπονται σε screen saver!!!



Με το αριστερό ή δεξί πλήκτρο του mouse γυρνάς το διακόπτη μέχρι να βρεις το Frog-Rock.





Μέσω του "τεχνητού ψαριού" θα βρεθείς έξω από ρεστοράν.

ρος της οθόνης, δείχνει τα αντικείμενά σου με τις γραφικές τους παραστάσεις, ενώ σε αυτό βρίσκεις και τα προαναφερθέντα icons. Με F1/F5 γίνονται τα SAVE/RESTORE/QUIT κ.λπ., με F8 το Restart. Με την "." περνάς αμέσως μια φράση, ενώ τα +/-, [/], :/" ρυθμίζουν την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων και την ένταση της μουσικής και των εφέ. Με το Escape περνάς όλες τις σκηνές "κινηματογραφικού χαρακτήρα", ενώ με το πλήκτρο SPACE BAR κάνεις Pause. Αν και το καινούριο user-interface δίνει 1/3 παραπάνω γραφικά, υπάρχουν σημαντικά προβλήματα στο χειρισμό της περιπέτειας, κυρίως στον εντοπισμό των διάφορων εξόδων όπου τα "κλικ" δεν δουλεύουν καθόλου καλά.

Για παράδειγμα, στην τραπεζαρία των Γιέτι NW είναι η κουζίνα, ενώ στα totem-poles για να πας στον αρχηγό θέλει κλικ στη μέση δεξιά σε ένα μόνο ειδικό σημείο, αλλιώς δεν θα τα βρεις!!! Στα αντικείμενα, στην περίπτωση που κάτι μπορεί να χρησιμοποιηθεί, το αντικείμενο-κέρσορας αποκτά ένα κοκκινωπό περίγραμμα. Αυτό ειδικά είναι πολύ χρήσιμο. Πάντως, το καινούριο user-interface χρειάζεται και άλλη δουλειά, κυρίως ως προς τις λεγόμενες "ζώνες επιτρεπτής δράσης". Μεγάλη πρωτοτυπία της περιπέτειας είναι ότι αν δεν κάνετε τίποτα για 5-10 λεπτά, τότε σε κάθε οθόνη ενεργοποιούνται διάφοροι screen savers!!! Ακούγεται τρελό, αλλά πού να το δείτε κιόλας. Πραγματικά εκπληκτική δουλειά.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το SAM and MAX στηρίζεται σε ένα θεότρελο σενάριο και σε εκπληκτικά χιουμοριστικούς διαλόγους. Ανάλογη είναι λοιπόν και η δράση του. Διακρίνεται για την πρωτοτυπία της, γεγονός που αντανακλάται και στους γρίφους της περιπέτειας. Ο όχι και τόσο καλός χειρισμός της περιπέτειας προσθέτει στη δυσκολία της (δυστυχώς). Θα αντιμετωπίσετε ό,τι πιο "τρελό" έχετε ίσως ποτέ φανταστεί. Οι γρίφοι του έχουν μια δική τους εσωτερική λογική, καθώς με την πρώτη ανάγνωση φαίνονται παράλογοι. Σε μεγάλο βαθμό, πάντως, στηρίζονται στο να μιλάτε σωστά με τους διάφορους χαρακτήρες που συναντάτε. Σχεδόν για οτιδήποτε σχεδιάζετε να κάνετε, κάπου, κάποιος έχει να σας δώσει σημαντικές πληροφορίες. Τίποτα δεν είναι αφημένο στην τύχη του. Για να δείτε την κυρίως φυλή των Γιέτι, θα χρειαστεί να μεταμφιεστείτε. Απαραίτητα είναι τα: κουστούμι, πίσσα, τρίχωμα από μαμούθ και μια περούκα. Θα χρειαστείτε επίσης και μια λίμα-κλειδί για να τη δώσετε σε κάποιον. Για τα 4 totem θα χρειαστεί να ρίξετε στην πισίνα του αρχηγού τα: μαξιλάρι του Bumpus, δόντι από I-Rex, κολοκύθα με προσωπογραφία του νατουραλιστή John Muir και μια sno globe γεμάτη ενέργεια.

Το SAM and MAX είναι ένα σπάνιο adventure. Ξεχωρίζει από όποια πλευρά και



Βλέποντας Virtual Reality περνάς τον Max για σπαθί!!!



Στο Dino Bungee National Memorial, με τις σκαλιστές αναπαραστάσεις των προέδρων της Αμερικής.

ADVENTURE

REVIEW


Το φινάλε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 286, συνιστάται 386.


570K βασικής μνήμης και 2MB EMS.


Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 16 MB χωρίς τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200.


Το πακέτο που είδαμε περιείχε 7 δισκέτες των 1.44MB.

αν το εξετάσεις. Εγώ ένα έχω μόνο να πω: Lucas Arts και Steve Purell, εύχομαι να κυκλοφορήσετε στην αγορά το SAM and MAX 2 το συντομότερο δυνατό, γιατί δεν μπορώ να περιμένω!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, αφού τελειώσεις το τηλεφώνημα, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην ποντικότρυπα στο βορινό τοίχο. Κάνε κλικ τον PICK UP κέρσορα στην ποντικότρυπα για να πάρεις τα χρήματά σου. Προχώρησε όλο δεξιά. Πρόσεχε μέσα στην αποθηκούλα το μοβ αντικείμενο. Κάνε LOOK σε αυτό (black light). Πάρε το με τον PICK UP κέρσορα. Βγες έξω από το γραφείο σου. Διέσχισε το διάδρομο.

Αφού τελειώσουν οι πυροβολισμοί, κάνε κλικ τον MAX κέρσορα πάνω στον κρεμασμένο στο κιγκλίδωμα - ένα δείγμα του ψυχωτισμού του Max. Κατέβα κάτω τις σκάλες, έξω από το κτίριο, στο πεζοδρόμιο. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στη γάτα. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στη γάτα. Κάνε κλικ στην πρώτη ή στη δεύτερη επιλογή. Κάνε κλικ τον MAX κέρσορα πάνω στη γάτα. Για μία ακόμη φορά ο ψυχωτικός και βίαιος Max καθαρίζει για σένα. Πρέπει να πάτε στο τσίρκο. Κάνε κλικ τον USE κέρσορα στο αστυνομικό (!) σας αμάξι. Στο χάρτη της Αμερικής, το γραφείο σας είναι στην πειρατική σημαία. Κάνε κλικ στη σκηνή-τέντα, πάνω δεξιά στο χάρτη. Πήγαινε στη σκηνή "Hall of Oddities". Ο φύλακας δεν σε αφήνει. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα σε αυτόν. Κάνε κλικ στις δύο πρώτες επιλογές. Κάνε κλικ στην τελευταία επιλογή-πρόσωπο (misanthropes!!). Από το inventory σου πάρε και κάνε πάνω του κλικ το "ordero from the Commissioner". Σε αφήνει και περνάς μέσα. Εκεί μιλάς με τους Shep και Burl Kushman, τους σιαμαίους.



Το καινούριο interface μέσω του οποίου μιλάς με άλλους χαρακτήρες.

Σας ζητούν να βρείτε τον Bruno και την Trixie. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στα αδέλφια, μόλις τελειώσουν και σου δώσουν το free pass. Κάνε κλικ στην πρώτη επιλογή. Ρώτα για τον Bruno (το πρώτο πρόσωπο) και την Trixie (το δεύτερο πρόσωπο). Ρωτάς γι' αυτούς που συνάντησες στην είσοδο, δηλαδή το rock star Conroy Bumpus και το βοηθό του Lee-Harvey. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο τρίχωμα, στο έδαφος, ακριβώς μπροστά από το βάθρο όπου ήταν ο Bruno. Είναι τρίχωμά του. Πάρε το με τον PICK UP κέρσορα. Πήγαινε προς τα αριστερά και κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο χέρι μέσα στη γυάλα, δίπλα στην πιο αριστερή έξοδο (του Τζέσε Τζέημς!). Πάρε τη γυάλα με το χέρι με τον PICK UP κέρσορα. Γύρνα δεξιά και βγες από την έξοδο, δίπλα στους σιαμαίους. Έξω κάνε κλικ στο τροχόσπιτο της Trixie, στην πόρτα και στην κλειδαριά. Μέσα στη σκηνή-τέντα με το WAK-A-RAT κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο magmtying lens. Πάρε το με τον PICK UP κέρσορα... Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ισως το κορυφαίο adventure της χρονιάς. Το εκπληκτικό του χιούμορ ξεπερνά ακόμα και αυτό των Monkey Island. Πολύ καλή μουσική και καταπληκτικά γραφικά δίνουν ένα καρτούν που όμοιό του δεν έχετε δει ούτε στην τηλεόραση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΧΙΟΥΜΟΡ	98
ΗΧΟΣ	94

90%

Αυτή τη φορά επιχειρούμε μια παρουσίαση των βασικών γρίφων του QUEST FOR GLORY 4 και για τους τέσσερις χαρακτήρες με τους οποίους μπορείς να παίξεις το εν λόγω adventure/RPG. Φυσικά, δεν πρόκειται για μια πλήρη λύση, κάτι τέτοιο είναι αδύνατο. Από την ανταπόκριση που θα έχει σε εσάς τους αναγνώστες η προσπάθεια αυτή, θα εξαρτηθεί και η συνέχιση, ή μη, ανάλογων παρουσιάσεων στο μέλλον.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ξεκινώντας, ας μιλήσουμε για τη δημιουργία των χαρακτήρων. Ως Paladin μπορείς να παίξεις μόνο αν μεταφέρεις χαρακτήρα από κάποιο προηγούμενο Q.G. (2 ή 3). Σε αυτόν, όπως και στον Fighter, βάλε τους επιπλέον πόντους στα Strength, Vitality, Agility, Weapon Use και Parry. Ειδικά γι' αυτό το παιχνίδι οι δύο αυτοί χαρακτήρες θα μάθουν στο Adventure's Guild το CLIMBING skill. Ετσι, δεν χρειάζεται να βάλεις εκ των προτέρων κανέναν πόντο στο skill αυτό. Ως Magic User, βάλε τους πόντους στα Intelligence, Agility και Magic Skill. Ως μάγος, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μάθεις 5 επιπλέον spells. Ως Thief, βάλε τους επιπλέον πόντους στα Agility, Vitality και Luck. Για όσους θέλουν να κάνουν Import χαρακτήρες, πιο ισχυρούς από αυτούς που δίνει το παιχνίδι, συνιστώ τη δισκέτα του τεύχους 48 (Φεβρουαρίου) του PC MASTER, όπου υπάρχουν οι χαρακτήρες Paladin, Magician και Thief για να τους κάνετε Import.

BUGS: Το GUEST FOR GLORY 4 προσφέρεται για μια μοναδική συλλογή από bugs, μια και περιέχει τα πιο πολλά που έχω δει έως τώρα σε παιχνίδι!!! Ο ποιοτικός έλεγχος πριν από την τελική κυκλοφορία φαίνεται ότι κινήθηκε στο επίπεδο του μηδενός. Εδώ θα παρουσιάσουμε τα πιο "χοντρά" από αυτά. Το παιχνίδι, κατ' αρχάς, εμφανίζει σημαντικό πρόβλημα διαχείρισης της μνήμης, τουλάχιστον σε έναν 386/40 MHz με 4 MB RAM, τον οποίο χρησιμοποίησα. Από κάποιο σημείο και μετά, ειδικά όταν προσπαθούσα να ανεβάσω τα χαρακτηριστικά των ηρώων στο 400 (maximum δυνατόν) και άνοιγα τα χαρακτηριστικά του ήρωα ή επιχειρούσα να κάνω κάποιο save, με "πετούσε" συνέχεια στο DOS. Αυτό πρέπει να έγινε συνολικά παραπάνω από 100 φορές (!!), γι' αυτό κάνε SAVE όσο πιο συχνά μπορείς. Το πιο "χοντρό" όμως bug είναι αυτό το οποίο πρώτος επισήμανε ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ, από τα Χανιά. Αφού ξανακάνεις τη μικρή Tanya κανονικό παιδί, γύρνα στο κάστρο και πήγαινε στο υπνοδωμάτιό της. Θα τη βρεις πάλι εκεί ως βαμπίρ μαζί με τον Toby!!! Εάν τους ξαναμιλήσεις για το Erama's Staff, θα δεχτούν πάλι τη θυσία, αλλά αυτή τη φορά δεν υπάρχει staff, καθώς ήδη το έχεις χρησιμοποιήσει, με συνέπεια το παιχνίδι να κολλάει ή να σε πετά στο DOS, ανάλογα με τα κέφια του!!! Ως κλέφτης, έχεις δύο μέρες καιρό να ελευθερώσεις τον τσιγγάνο. Αν, προτού ξημερώσει η τρίτη μέρα, έχεις μείνει μέσα στο γραφείο του σερίφη, χωρίς να έχεις ελευθερώσει τον τσιγγάνο ή τον Igor (σαν άλλος χαρακτήρας ελευθερώνεις μόνο τον Igor) και βγεις από το παράθυρο το πρωί, βλέπεις τον κόσμο μαζεμένο για το κάψιμο του τσιγγάνου. Επειδή το πρόγραμμα δεν έχει προβλέψει να βγαίνεις από εκεί (λειτουργεί αν βγεις από το πανδοχείο ή έρθεις από κάποιο δρόμο), κολλά και μόλις κάνεις κλικ σε κάποια έξοδο σε πετά στο DOS!!! Ως κλέφτης επίσης, πάλι από ένα bug στο χειρισμό, δεν μπορείς να κάνεις τη φοβερή ακροβατική επίθεση σε μια μονομαχία, αν χειρίζεσαι εσύ την εν λόγω μονομαχία. Ομως, αν το πρόγραμμα έχει τον έλεγχο (auto-combat mode), την εκτελεί κανονικότατα. Είναι, δε, ιδιαίτερα θεαματική αλλά και αποτελεσματική. Ως μάγος επίσης, μόλις πρωτοπάρεις το Erama Staff, σαν spell, αφού συναντήσεις τη Faerie Queen και τη νικήσεις, πολλές φορές το πρόγραμμα κολλά αν κάνεις δύο φορές συνεχόμενο κλικ στο εν λόγω spell. (Θέλει κανονικά κλικ στο spell, κουνήσου λίγο για να εξαφανιστεί το staff από τα χέρια σου και μετά πάλι κλικ στο spell.) Σε αρκετές οθόνες, και ειδικά όπου η έξοδος προς τα δεξιά είναι μπλοκαρισμένη, αν κάνεις επίμονο κλικ προς τα δεξιά και λίγο προς τα πάνω, ο ήρωας θα ανεβεί στο πάνω μέρος της οθόνης, στον ουρανό (!) και αν ξανακάνεις κλικ στην οθόνη, θα τον δεις να έρχεται από τον ουρανό (!!!). Αυτό θα το δείτε και έξω από το σπίτι του











1. Ο μεταλλαγμένος αρχηγός των κλεφτών.
2. Η Βασίλισσα των Faeries.
3. Ο Ad Avis.
4. Η Katrina σαν βαμπίρ.
5. Η περίφημη Erana.



Τα χαρακτηριστικά του κλέφτη. Ολα 400άρια.



Το φινάλε.

Dr Granium. Σε πολλές οθόνες, επίσης, κάνοντας κλικ σε κάποιο δέντρο ο χαρακτήρας σκύβει και παίρνει πέτρες από το έδαφος!!! Αυτό συμβαίνει γιατί σε πολλές οθόνες το πρόγραμμα "βλέπει" τα δέντρα σαν έδαφος!!! Σε μια οθόνη δε, κάνοντας κλικ στο έδαφος, σου λέει ότι ο χαρακτήρας ανεβαίνει στο διπλανό δέντρο!! (το τελείως αντίθετο δηλαδή). Η καλύτερη οθόνη πάντως για να ανεβάσετε το climbing skill είναι μία νότια και μία αριστερά από τον κήπο της Erama. Εδώ, το αριστερό δέντρο, το πρόγραμμα το βλέπει σαν δέντρο και έτσι κάνοντας συνεχώς κλικ σε αυτό τον HAND κέρσορα ανεβάζεις το climbing skill σου, αν το έχει φυσικά ως τέτοιο ο χαρακτήρας. Λίγο πριν από το τέλος του παιχνιδιού, στη Heart Cave μπορείς να μην κάνεις όλα τα Rituals και αυτό γιατί λόγω ενός τρομερού bug μπορείς να ανεβείς κατευθείαν στο Heart Altar και να περάσεις στο φινάλε!!!

✱ Τέλος, ένα πολύ σημαντικό bug υπάρχει στο σκορ, σε ό,τι αφορά όλους τους χαρακτήρες εκτός του Paladin. Δεν μπορείς να τελειώσεις το παιχνίδι, τουλάχιστον στην έκδοση 1.0, με φουλ σκορ γιατί το παιχνίδι στο τέλος δεν δίνει τους πόντους που κανονικά πρέπει να δώσει (δεν δίνει 21-27 πόντους!!). Με φουλ σκορ μπορεί να το τελειώσει μόνο ο Paladin, μια και οι ειδικοί πόντοι του χαρακτήρα του είναι 65 έναντι 41-42 των άλλων χαρακτήρων. Ετσι οι 23 επιπλέον πόντοι της διαφοράς του Paladin χαρακτήρα υπερκαλύπτουν τους πόντους τους οποίους στο τέλος δεν δίνει το πρόγραμμα και μπορείς να το τελειώσεις με φουλ σκορ 500/500. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα, πραγματικά δεκάδες, bugs, τα οποία αφορούν στην αδυναμία εκτέλεσης κάποιας δράσης που επιθυμεί ο χρήστης και που έχει ως αποτέλεσμα το πρόγραμμα να σε βγάζει στο DOS. Ωστόσο, για να τα απαριθμήσουμε όλα θα χρειαζόμασταν άλλες τόσες σελίδες!!!

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΓΡΙΦΟΙ

Ξεκινώντας στην Bone Cave κάνε κλικ τον Hand κέρσορα στους διάφορους σκελετούς. Βρες οπωσδήποτε τα dagger και flint. Αναψε ένα δαδί με το flint, πάρε το δαδί και φύγε βόρεια. Στη δεύτερη οθόνη (Heart Cave) ως Paladin/Fighter πάρε τα ξίφος-ασπίδα. Ως Magician πάρε το ύφασμα και ως κλέφτης δες το σημάδι των κλεφτών. Φύγε νότια. Στην επόμενη οθόνη (Pit Cave), ως Paladin/Fighter διέσχισε το σχοινί με τα χέρια. Ως κλέφτης περπάτησε πάνω στο σχοινί, ενώ ως Magician κάνε κλικ το ύφασμα πάνω σου και μετά κάνε cast το Levitate spell. Εξω από το σύστημα σπηλιών, από την πέτρινη αψίδα, πάρε το Dark One Sign. Τώρα φύγε όλο αριστερά και στους βάλτους πήγαινε συνέχεια βόρεια (έξι οθόνες) και μετά δεξιά και βόρεια. Είσαι στην πόλη. Πήγαινε



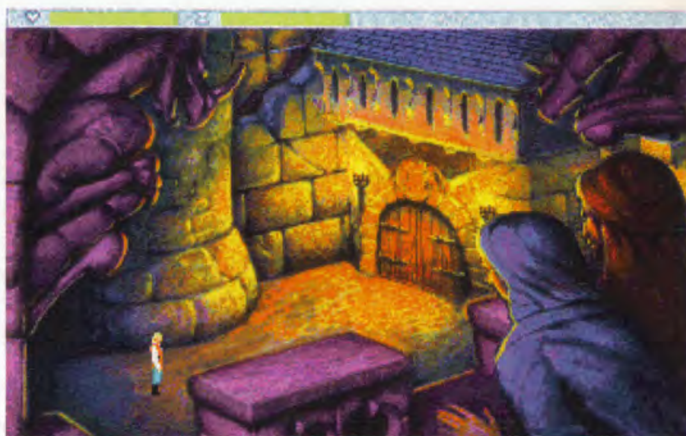
Σκοτώνοντας τον Ad Avis σαν κλέφτης.



Τη ακροβατικό κτύπημα του κλέφτη. Από bug γίνεται μόνο όταν το πρόγραμμα έχει τον έλεγχο της μάχης.



Με τον Ad Avis και την Katrina στο κάστρο έχοντας τα 5 rituals.



Πριν τις πύλες του κάστρου.

πρώτα στο πανδοχείο και μετά μίλησε με τον Burgomeister, στη συνέχεια με τον Igor και ξανά με τον Burgomeister.

Παίρνοντας τα κλειδιά του Adventurer's Guild, πήγαινε σε αυτό. Κάθε μέρα εξασκήσου στο exercise machine ανεβάζοντας τη δύναμή σου. Ως Paladin/Fighter πάρε το σπαθί από την ειδική θήκη. Διάβασε - υπόγραψε το βιβλίο. Ως Paladin/Fighter μαθαίνεις το climbing skill. Ως Paladin/Fighter/Thief εξασκήσου με το σχοινί-γάντζο στο ταβάνι, ανεβάζοντας το climbing. Ως Thief ειδικά, ανεβαίνοντας πάνω με το γάντζο, βλέπεις ένα ακόμη σημάδι. Ψάξε κάτω από το γραφείο για τα ειδικά σημάδια που δείχνουν πώς να βάλεις (στρίψεις) τους γάντζους. Κάνε κλικ τον Hand κέρσορα στην κρεμάστρα, όλο δεξιά δίπλα στην έξοδο. Κάνε δύο φορές κλικ στον τρίτο από αριστερά, όπως κοιτάς, γάντζο. Κάνε διπλό κλικ στο δεύτερο από αριστερά γάντζο (στη νεκροκεφαλή). Κάνε ένα κλικ στον πιο δεξιό γάντζο και τέλος κάνε δύο κλικ στον πιο αριστερό γάντζο. Ανέβα στο άνοιγμα της βιβλιοθήκης. Μέσα στο Thief's Guild πάρε την κάρτα από το πορτρέτο. Χρησιμοποίησέ τη για να ανοίξεις την πόρτα. Από τη σχάρα πάρε το knob. Κάνε κλικ στο χρηματοκιβώτιο. Γύρνα το dial στα γράμματα FILCH (κάνε LOOK στο safe). Διάβασε προσεκτικά τα βιβλία. Μαθαίνεις να αποφεύγεις τις traps. Ανοιξε το γραφείο, αφού πρώτα το ψάξεις για παγίδες. Ανοιξε τα δύο μικρά safes, κινώντας τους δύο πίνακες στα δεξιά. Αφού ανοίξεις και τα δύο μικρά safes, μετακίνησε το βαρέλι κάτω από το πορτρέτο. Βρίσκεις τον αρχηγό. Μίλα του και πες ότι θα τον βοηθήσεις. Φύγε έξω. (Στο βαρέλι βάλε τα χρώματα κατά σειρά: Blue, Blue, Yellow, Green, Green, Green, Red, Green, Red.) Εχοντας το toolkit, κάθε βράδυ κάνε lockpick στο παράθυρο του δημάρχου-σερίφη μέχρι να το ανοίξεις. (Θα χρειαστείς τουλάχιστον δύο βράδια.) Ειδικά ο κλέφτης μπορεί να μπαινοβγαίνει από το παράθυρο του ξενοδοχείου.



Αν κάνεις το λάθος και σκοτώσεις την katrina, σε σκοτώνει ο Ad Avis.

Την άλλη μέρα, για να μπεις στο σπίτι του Dr Granium, στην εξώπορτα ξαναπαίξε τα κουδούνια με τη σειρά που αυτά παίζουν. Μέσα άνοιξε τη δεξιά πόρτα πρώτα. Μετά κάνε κλικ στη μηχανή αναγνώρισης. Την ταΐζεις με σάντουιτς από το πανδοχείο. Αναγνώρισε ένα antwerp και πάρε το. Ανοιξε την αριστερή πόρτα, αφού πρώτα βάλεις το speed του παιχνιδιού στο ελάχιστο δυνατό. Οδήγησε το antwerp στο κλειδί, πάρε το και μετά στο άνοιγμα-έξοδο. Με το κλειδί ξεκλείδωσε τη βορινή πόρτα. Μέσα μίλα με τον Dr Granium. Δώσε από το manual τις φόρμουλες για τα Healing, Poison Cure και Rehydration Solution. Ως μάγος από εδώ θα πάρεις ένα spell. Για να μπεις στο μοναστήρι, ως Fighter/Paladin/Magician κάνε κλικ το Dark One Sign στην πόρτα. Ως κλέφτης ανέβα από το παράθυρο. Ειδικά ως κλέφτης πάρε από το πρεβάζι ανάμεσα στα δύο παράθυρα το Black bird. Δώσε Rehydration Solution στο αφυδατωμένο Dommovoi. Παραβίασε το ντουλάπι. Δες το Hexapod πάνω από το τζάκι. Αναγνώρισέ το στο μηχάνημα αναγνώρισης στο χολ του Dr Granium. Ετσι θα μάθεις τι τρώει/θέλει. Γύρισε σε αυτό και δώσε του σκόρδο (από το κατάστημα). Κάνε κλικ στο δεξί σίδερο του τζακιού. Στο υπόγειο, ως Fighter/Paladin άνοιξε το γραφείο, έτσι και αλλιώς θα πάθεις ζημιά. Διάβασε το βιβλίο οπωσδήποτε. Ως Magician άνοιξέ το με το Open Spell. Ως Thief εξουδετέρωσε την παγίδα και άνοιξέ το με το lockpick. Ως Thief έχοντας μια σακούλα από το κατάστημα, κάνε την κλικ στο μικρό άγαλμα (στη γωνία δίπλα στο βαρέλι). Ετσι το παίρνεις και με αυτό γιατρεύεις τον αρχηγό των κλεφτών. Κάνε κλικ στην κάνουλα του βαρελιού. Ετσι παίρνεις το blood ritual. Βγαίνοντας έξω, βάλε φωτιά στο χαλί στο πάτωμα του μοναστηριού. Τέ-


Πολεμώντας με τα Faeries σαν μάγος.


Αν δεν απελευθερώσεις τον τσιγγάνο, μετά από 3 μέρες θα τον κάψουν ζωντανό.

λος, στην πόλη, ως κλέφτης, παραβίασε και το σπίτι του γέρου, πάντα βράδυ. Φυσικά, έξω από τις πύλες του κάστρου, λίγο πριν από τα μεσάνυχτα, συνάντησε την Katrina (το τρίτο και έκτο βράδυ). Την τρίτη μέρα συλλαμβάνουν έναν τσιγγάνο. Εχεις δύο μέρες για να τον ελευθερώσεις. Πήγαινε στο νεκροταφείο. Ως Fighter/Paladin σήκωσε την ταφόπετρα για να ελευθερώσεις τον Igor. Ως Magician κάνε cast το Open spell στην ταφόπετρα. Ως Thief το πιο σωστό είναι να μπεις νύχτα στο γραφείο του σερίφη από το παράθυρο, να παραβιάσεις το γραφείο του, να ελευθερώσεις τον τσιγγάνο ξεκλειδώνοντας το κελί του και το ίδιο βράδυ να ελευθερώσεις τον Igor. (Αν ελευθερώσεις ένα βράδυ τον τσιγγάνο και όχι και τον Igor, την άλλη μέρα σε συλλαμβάνει ο σερίφης.) Ως κλέφτης, στο νεκροταφείο ανέβα στο δέντρο και κάνε κλικ το γάντζοσχοινί στο κλαδί. Κατέβα και σήκωσε την ταφόπλακα με τη βοήθεια του γάντζου. Στη λίμνη, δώσε λουλούδια στη Rusalka. Μόνο ως Paladin, αφού μάθεις από τους τσιγγάνους την ιστορία της, σκότωσε το wraith, βράδυ φυσικά, το οποίο είναι μία οθόνη νότια, μία αριστερά και δύο νότια από το Erama's Garden. Ως Paladin παίρνεις το Paladin sword. Ως Fighter/Paladin/Thief θα πάρεις και το Heart ritual. Ως Paladin, στο νεκροταφείο βράδυ, αφού έχεις πάρει τη σκούπα από το κατάστημα, μαλλιά από τη Rusalka και τα έχεις ενώσει, σκούπισε το σωστό τάφο. Σκότωσε το φάντασμα του δολοφόνου της. Τώρα πια θα είναι ελεύθερη. Μίλα διαδοχικά στο φύλακα της πόρτας του κάστρου και στην καταστηματάρχη, μέχρι να τους ενώσεις. Μίλα στο φάντασμα που είναι στο δάσος (από την έξοδο της πόλης πήγαινε τρεις οθόνες νότια και μία δεξιά), βράδυ πάντα, μέχρι να την πείσεις ότι είναι φάντασμα. Μίλα στο γέρο στην πόλη, πες του για τη γυναίκα-φάντασμα. Ξαναβρές τους βράδυ στο δάσος δύο φορές. Τη δεύτερη φορά, αφού έχουν ενωθεί, ο γέρος θα σου δώσει ένα καπέλο. Ως μάγος στο Erama Garden κάνε διαδοχικά cast τα: trigger, open spell. Με το Fetch παίρνεις το Mana fruit από το δέντρο. Για να πάρεις το θάμνο που λείπει από το Erama's Garden, πηγαίνεις μία οθόνη δεξιά από τους βάλτους. Εδώ ως μάγος κάνε cast το Force Bolt στα βράχια που συγκρατούν το θάμνο. Πάρ' τον (αν χρειαστεί με το Fetch) όπως και υγρό goo με ένα άδειο μπουκάλι. Ως Fighter/Paladin πέτα πέτρες στους βράχους μέχρι να τους γκρεμίσεις. Ως Thief, αφού με τις πέτρες ρίξεις τους βράχους, ανέβα με το γάντζο-σχοινί για να πάρεις το θάμνο (αν χρειαστεί).

Αυτά προς το παρόν. Φυσικά, λείπουν αρκετοί γρίφοι, αλλά ο χώρος δεν επαρκεί για περισσότερα. Ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.


Το Guild των κλεφτών.


Μέσα στο κάστρο βρίσκοντας τη μικρή Tanya με τον Toby.



GAMES

OVERKILL: Shoot'em up με έντονη δράση της Epic, με VGA graphics, ομαλό scrolling και υποστήριξη SoundBlaster - AdLib.

SAMURAI: Ενα αξιόλογο playable demo του γνωστού platform της Vivid Images, με γραφικά VGA.

DOMINATE: Ενα εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής, βασισμένο στο GO! Απαιτεί MS Windows 3.1.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

IMPERIAL: Ενας πολύ καλός viewer για αρχεία κειμένου.

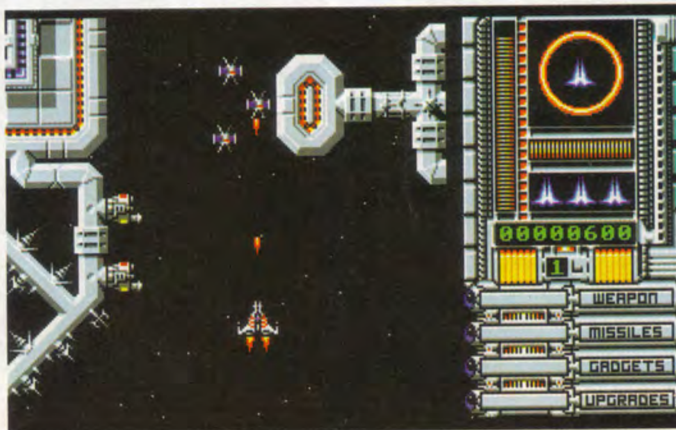
Σπάνια βλέπει κάποιος τέτοια δουλειά σε Shareware. Οπως ήδη θα έχετε παρατηρήσει, τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στη δισκέτα, είναι, αν μη τι άλλο, αναβαθμισμένα, σε σχέση με αυτά που πρόσφεραν τα περιοδικά του χώρου μέχρι σήμερα. Αυτό βέβαια εν μέρει οφείλεται στην αύξηση της χωρητικότητας, η οποία επιτεύχθηκε με την αλλαγή σε 3,5". Η αλλαγή αυτή κρίθηκε αναγκαία λόγω των απαιτήσεων των καιρών μας σε χωρητικότητα, αλλά και των προβλημάτων αξιοπιστίας που προέκυπταν στις δισκέτες 5,25", τα οποία επισημάνθηκαν από αρκετούς αναγνώστες. Εμείς τι άλλο θα μπορούσαμε να κάνουμε από το να ανταποκριθούμε σε αυτά που ζητήσατε;
Αλλά και οι χρήστες παλαιότερων μηχανημάτων δεν θα πρέπει να δυσαναυχετούν: καμουφλαρισμένη κάτω από τις πολύχρωμες εικόνες του OVERKILL κρύβεται η CGA διάσταση ενός από τα καλύτερα shoot'em ups που έχετε δει στην εν λόγω κάρτα -όχι, θα σας ξεχνούσαμε. Πανηγυρικό, λοιπόν, από όλες τις πλευρές, το 50ό τεύχος του PC Master.
Μπράβο σε μας, λοιπόν, για τη δουλειά μας, μπράβο και σε εσάς για την επιλογή σας. Πάντα τέτοια...

OVERKILL

Είδος: SHOOT'EM UP
Κατασκευαστής: EPIC MEGAGAMES
Απαιτήσεις: CGA
Υποστηρίζει: PC speaker/SoundBlaster, Keyboard/Joystick

Πραγματικά θα έμενα έκπληκτος σε περίπτωση που συναντούσα κάποιον gamer ο οποίος να δηλώνει παντελή αδιαφορία για τα shoot'em ups. Αρχής γενομένης από το (θρυλικό πια) Space Invaders μύρια ακολούθησαν. "Συμπαθέστατοι" εξωγήινοι στέλνονται στην ανυπαρξία, πολύχρωμα διπλάνα μετατρέπονται σε φλεγόμενες μάζες, υπερσύγχρονα μαχητικά επιστρέφουν στις πρώτες ύλες από τις οποίες κατασκευάστηκαν... συχνά δρώμενα στις οθόνες των υπερασπιστών των Data που απεικονίζουν τη γη ως ακέραιο πλανήτη.

Προσφιλές θέμα και των προγραμματιστών αποτελούν τα shoot'em ups. Απόδειξη αυτού αποτελεί το ολοένα αυξανόμενο πλήθος των τελευταίων, στα ράφια των καταστημάτων, Software. Μερικά από αυτά, όμως, πράγματι ξεχωρίζουν. Ενα από αυτά, και μάλιστα shareware, είναι και το OVERKILL της EPIC.



Εντονη δράση, απαίτηση ταχύτατων αντανακλαστικών, πλήθος sprites στην οθόνη, ομαλό scrolling: στοιχεία απαραίτητα για να χαρακτηριστεί ένα shoot'em up ποιοτικό. Σε κανέναν από αυτούς τους τομείς δεν υστερεί το OVERKILL. Αλλά και στον, απαραίτητο πια, τομέα της οπλικής αναβάθμισης, το εν λόγω πρόγραμμα προσφέρει

τουλάχιστον αξιοσημείωτες δυνατότητες. Ως πιλότος, λοιπόν, μιας μικρής ατράκτου, ξεκινάς την εισβολή σου στους γειτονικούς πλανήτες, με σκοπό (τι άλλο;) την απελευθέρωσή τους από τους εξωπλανητικούς κατακτητές.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς να συλλέξεις smart bombs, refuelling pods, shield raisers και power ups. Παραλείποντας τα ευκόλως εννοούμενα ας ασχοληθούμε λίγο με το τελευταίο. Συλλέγοντας, λοιπόν, κάποια upgrades μπορείς να αυξήσεις τις δυνατότητες του σκάφους σου, ή ακόμα και να το αλλάξεις για κάποιο καλύτερο (αν και προσωπικά δεν συνιστώ την αλλαγή αυτή). Στην πάνω δεξιά πλευρά της οθόνης μεταξύ της κατάστασης των ασπίδων του σκάφους, του σκορ και του level υπάρχουν τέσσερις μπάρες με αναγραφόμενες τις λέξεις weapon, missiles, gadgets, upgrades. Με το πρώτο power up, φωτίζεται η πρώτη από αυτές, ενώ με κάθε επιπλέον η φωτεινή μπάρα μετατοπίζεται ανάλογα. Πατώντας το πλήκτρο ενεργοποίησης (ctrl default) πραγματοποιείται αναβάθμιση στο φωτισμένο αντικείμενο (προτεινόμενη σειρά: 1 gadget, 1 weapon, 1 missile, weapons). Τα weapon upgrades ξεκινάνε από διπλά βλήματα, φτάνοντας σε ένα, θανάσιμο για οτιδήποτε βρεθεί μπροστά από το σκάφος σου, laser ring. Τα missiles, εύλογα, δίνουν στο σκάφος σου τη δυνατότητα να εξαπολύει δύο "έξυπνους" πυραύλους - με δεύτερη επιλογή missile αποκτάς ένα αυτοκατευθυνόμενο ετεροκαταστροφικό "yo-yo", ενώ η τρίτη επιλογή του εν λόγω power-up δεν παρουσιάζει καμία διαφορά. Πολύ χρήσιμα για την επιβίωσή σου αποδεικνύονται τα gadgets. Αυτά είναι τεράστια εξαρτήματα, τα οποία προσάπτονται στο διαστημόπλοιο. Εχουν ξεχωριστές, πολύ ανθεκτικές, ασπίδες που θα τους επιτρέψουν να σε ακολουθούν για πολλή ώρα. Η χρησιμότητά τους δεν έγκειται μόνο στην προστασία του διαστημοπλοίου σου από τα διάφορα απειλητικά sprites. Λειτουργούν και επιθετικά παρέχοντάς σου τη δυνατότητα "καμικαζο-ειδούς" δράσης, αλλά και αυξάνοντας το fire power του συνόλου. Τα upgrades, τέλος, υποτίθεται ότι είναι οι πλέον χρήσιμες αναβαθμίσεις, κρίνοντας από τη θέση στην οποία βρίσκονται - απαιτούνται 4 power ups για να καταστεί η επιλογή αυτή highlighted. Η αλλαγή, στην περίπτωση αυτή, εστιάζει στη δυνατότητα προσάρτησης στο σκάφος περισσότερων gadgets ενώ στα αρνητικά κατατάσσεται η αύξηση όγκου που προκαλεί.

Αφού ο διαθέσιμος χώρος του άρθρου φτάνει προς το τέλος του, ας αναφερθώ στα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού. Στην κεντρική εικόνα ο καθένας δύναται να επιλέξει τον τρόπο ελέγχου, on/off μουσικής (SB) και ηχητικών εφέ (Speaker). Από εκεί μπορούν να αντληθούν περαιτέρω πληροφορίες για τα υπόλοιπα πλήκτρα, το ίδιο το πρόγραμμα και το ordering. Ο έλεγχος του σκάφους μπορεί να γίνει με joystick ή πληκτρολόγιο (cursor, space, ctrl - redefinable). Αλλα χρήσιμα πλήκτρα αποτελούν τα F10 (pause), Esc (exit-exit to DOS), Alt+X (exit to DOS). Σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού μπορείτε να πατήσετε το (χρήσιμο) F9, ή Boss key - υπάρχει κανένας στο σπίτι που απεχθάνεται τη χρησιμοποίηση του Η/Υ για παιχνίδια;

Κάτι που θα μπορούσε και να μην αναφερθεί είναι η έκπληξη που σας επιφυλάσσουν οι προγραμματιστές μετά το 2ο πλανήτη. Συμβουλή μου: ξεκινήστε από τον πρώτο πλανήτη και με τίποτα μην επιλέξετε το πρώτο επίπεδο δυσκολίας. Παλέψτε το λίγο πριν το τελειώσετε (το δεύτερο πλανήτη εννοώ, φυσικά).

Και κάτι χρήσιμο για τους "παλιούς": αν έχετε CGA ή tandy 1000 series, τρέξτε το πρόγραμμα με "OVERKILL//" και θα μπορέσετε να επιλέξετε την κατάλληλη για σας κάρτα.

THE FIRST SAMURAI

Είδος: ACTION ARCADE
Κατασκευαστής: VIVID IMAGE
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: PC speaker/AdLib/SoundBlaster, Keyboard/Joystick

Σε αυτό το παιχνίδι, όπως άλλωστε υποδηλώνει ο τίτλος, παίζετε το ρόλο ενός Samurai (τώρα, για το αν είναι ο πρώτος ή όχι δεν μπορώ να εγγυηθώ), ο οποίος προσπαθεί να υποτάξει τις δυνάμεις του, κατατρεγμένου από τους ανά την υφήλιο gamers, "κακού". Ενας συνδυασμός γήινων τοπίων, υπόγειων στοών, αλλά και εναέριων, εξωγήινης προέλευσης, πλατφορμών συνδέτουν το αξιόλογο σκηνικό, στο οποίο θα αγωνιστείτε μέχρι τελευταίας ρανίδος αίματος. Ποικιλία, επίσης, χαρακτηρίζει και τους αντιπάλους σας. Μόνος, όπως πάντα, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε από νυχτερίδες και ποντικούς, μέχρι καλά εκπαιδευμένους (συν)ανθρώπους και πνεύματα του κακού. Τα αντίστοιχα καλά πνεύματα φαίνεται πως ...βαραίνουν λίγο στα ώτα, μια και, ακόμα και αν απεγνωσμένα χρήζετε της βοήθειάς τους, πρέπει να αφιερώσετε μέρος από τον πολύτιμο χρόνο σας για να τους καλέσετε με μία -μιας χρήσεως- κουδούνα, από αυτές που θα βρείτε στο δρόμο σας. Ετσι, για να μπαίνουμε σιγά-σιγά και στα ενδότερα του Samurai, ας μιλήσουμε για το τι μπορείτε να συλλέξετε και πώς θα το χρησιμοποιήσετε.

Τη ...σταυροφορία σας (φαντάζεστε Samurai με



σταυρό;) την ξεκινάτε με χέρια σε αδαμιαία κατάσταση - γεγονός όχι και πολύ ευχάριστο, αν αναλογιστείτε το τι έχετε να αντιμετωπίσετε. Άλλωστε, σαμουράι χωρίς σπαθί πού ακούστηκε; Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να συμπληρώσετε μέχρι τη μέση το σπαθί το οποίο εμφανίζεται στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης: σκοτώνοντας τους εχθρούς σας, η ψυχή τους παραδίδεται σε εσάς, αυξάνοντας το κάρμα (σπαθί) σας.

Μετά την παραλαβή του θείου δώρου τα πράγματα γίνονται κάπως πιο εύκολα. Η κατάσταση βελτιώνεται περισσότερο με τα έξτρα όπλα που βρίσκετε παρατημένα και, ως καλός Γιαπωνέζος, συλλέγετε. Αυτά ποικίλλουν από μαχαίρια και πολεμικά τσεκούρια, μέχρι ακιδωτές σιδερόμπαλες που αυτοκατευθύνονται προς τους εχθρούς σας. Προσοχή, όμως, γιατί η χρήση τους (βολές/χρόνος) είναι πεπερασμένη. Τα μαχαίρια (περίπου 30) μπορεί να αποδειχτούν τα πιο χρήσιμα, μια και μπορείτε να μαζέψετε περισσότερα από ένα και να τα εξαπολύσετε ταυτόχρονα. Το όπλο που έχετε κάθε φορά φαίνεται στο κεντροαριστερό παραθυράκι του κάτω τμήματος της οθόνης. Αυτό, ή κάποιο άλλο αντικείμενο (όπως λάμπα) το οποίο θα το αντικαταστήσει αν το συλλέξετε, -αν δεν πρόκειται για όπλο που πετιέται- ενεργοποιείται με το παρατεταμένο κράτημα του fire (space).

Με ανάλογο τρόπο, αλλά σε στάση επίκλησης (γονάτισμα), ενεργοποιείται και η προαναφερθείσα καμπάνα. Αν βρεθείτε σε κάποιο σημείο όπου φωτιές ξεπηδάνε από το χώμα ή αδιαπέραστοι καταρράκτες εμφανίζονται μπροστά σας και βλέπετε μια αμυδρή μορφή ενός προσώπου να σχηματοποιείται στον αέρα, θα ξέρετε ότι ήρθε η ώρα για την επαφή με το υπερπέραν (σε μερικές περιπτώσεις η επίκληση πρέπει να συνδυάζεται με την εκ των προτέρων συλλογή κάποιων special items, όπως π.χ. κούτσουρα, στην πρώτη πίστα).

Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας θα δείτε την ενέργειά σας (το χέρι στα αριστερά, να σημειωθεί πως περιγράφει μόνο το κατώτερο τμήμα της διαθέσιμης ενέργειας) να εξαλείφεται και το σκορ σας να μην ανεβαίνει. Για να αλλάξει αυτή η κατάσταση δεν έχετε παρά να δείρετε μερικά ...καλάθια, από τα οποία πετάγονται φαγώσιμα, και σεντούκια με θησαυρούς. Φυσικά, βρίσκετε αμφότερα τα καλούδια και μεμονωμένα κατά τη διάρκεια της σκληρής πορείας σας. Προσοχή, μην πάρετε ποτέ κάποιο από τα γαλανά μακρυλαίμικα μπουκάλια που θα συναντήσετε: οδηγούν σε άμεσο θάνατο. Και μια και μιλήσαμε για το μοιραίο, ας δούμε πώς καλλωπίζεται η ύστατη στιγμή στο υπό εξέταση παιχνίδι. Φυσικά, όπως στα περισσότερα games τέτοιου τύπου, οι ζωές είναι τρεις.

Αλλά τι να το κάνεις κάτι τέτοιο, αν πρέπει να ξαναρχίζεις από την αρχή; Εδώ είναι που πέφτουν τα καλλωπιστικά στοιχεία: στο πεδίο δράσης σας, όσο είστε εν ζωή, θα βρεθείτε ενώπιον κιουπιο-ειδών μαρμάρων. Γονατίζοντας μπροστά σε αυτά, και θυσιάζοντας σημαντικό τμήμα του σπαθιού σας, τα ενεργοποιείτε.

Στην αρχή κάθε ζωής σάς δίνεται η δυνατότητα να αρχίσετε από όποιο από τα κιούπια θέλετε (κρατήστε το fire όταν σας ζητηθεί). Αυτή η δυνατότητα είναι αρκετά χρήσιμη, γιατί αρκετές φορές θα αναγκαστείτε να προβείτε σε πισωγυρίσματα για να μαζέψετε κάποια καμπάνα (μόνο μία μπορείτε να μεταφέρετε κάθε φορά) ή κάποιο special item που ξεχάσατε.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν η ενέργειά σας πέσει επικίνδυνα, τότε το σπαθί επιστρέφει εις τους ουρανούς, με αντιστάθμισμα μια κάποια αύξηση της ενέργειάς σας.

Συνοψίζοντας, θα μπορούσα να χαρακτηρίσω το First Samurai πολύ καλό παιχνίδι, κάτι που άλλωστε μπορείτε να κρίνετε και μόνοι σας. Στον τομέα που δεν πρέπει να βιαστείτε να βγάλετε

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

συμπεράσματα είναι το gameplay. Είναι λίγο δύσκολο να εξοικειωθείτε με το χειρισμό: αφήστε να μεσολαβεί ένα μικρό χρονικό διάστημα μεταξύ των επιτόπου συνεχόμενων πατημάτων του fire. Οσο για τα υπόλοιπα, το ίδιο το παιχνίδι σας προκαλεί να τα ανακαλύψετε μόνοι σας.

(Σ.Σ. Αυτό που δεν θα ανακαλύψετε είναι το exit key.)

DOMINATE

Στα προγράμματα που απαιτούν δράση από τα κύτταρα του εγκεφάλου συγκαταλέγεται το DOMINATE της SHADOWARE. Παραλλαγές αυτού του παιχνιδιού μάς ήταν γνωστές από τα σχολικά κιόλας χρόνια. Η τρίλιζα και το SOS είναι πολύ πιο γνωστά σε εμάς τους Ελληνες από το, δημοφιλές στο εξωτερικό, GO. Με τη δισκέτα αυτού του μήνα, ανάμεσα στα άλλα, σας παρέχουμε τη δυνατότητα να ασχοληθείτε με το συμπαθές αυτό επιτραπέζιο.

Αντίπαλοι σε μια σκακιέρα 8 x 8 βρίσκονται οι πράσινοι και οι κόκκινοι - όσο και να προσπαθούν οι Πειραιώτες φίλοι μας, τα κόκκινα ελέγχονται πάντα από τον

Τίτλος: DOMINATE
Είδος: MIND GAME
Κατασκευαστής: SHADOWARE
Απαιτήσεις: Windows 3.1, 256 color VGA driver, mouse
Υποστηρίζει: SoundBlaster

υπολογιστή. Σκοπός σας είναι, αν όχι το ολοκληρωτικό... πρασίνισμα, η κατάληψη όσο το δυνατόν περισσότερων θέσεων από δικά σας πούλια.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ. Οταν έρθει η σειρά σας, επιλέγετε με το ποντίκι ένα από τα πράσινα πούλια. Αμέσως τα ελεύθερα από τα 8 περιμετρικά του τετράγωνα περιγράφονται έντονα. Με την επιλογή κάποιου από αυτά, το πούλι σας "γεννάει" ένα νέο πρασινάκι, το οποίο καταλαμβάνει την κενή θέση, "χλωροφυλλιάζοντας" τα τυχόν διπλανά αντίπαλα πιόνια. Αλλά και τέσσερα ακόμα (υπό τις προϋποθέσεις ότι υπάρχουν και δεν καταλαμβάνονται από κάποιο πούλι ή πυραμίδα) περιγράφονται, αλλά ηπιότερα. Αυτά είναι τα τετράγωνα των



δύο κάθετων αξόνων (οριζόντιου και κατακόρυφου) που απέχουν δύο θέσεις από το πούλι σας. Κλικάροντας το mouse σε κάποιο από αυτά, το επιλεγμένο πούλι πραγματοποιεί ένα άλμα και θρονιάζεται στο εν λόγω τετράγωνο, με αντίστοιχα αποτελέσματα για τα κόκκινα με αυτά της προηγούμενης περίπτωσης. Οπως φαντάζεστε, είναι πλέον σειρά του κόκκινου να παίξει, έχοντας τις ίδιες δυνατότητες κινήσεων με εσάς. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος από τους παίκτες δεν έχει περαιτέρω δυνατότητα κίνησης, οπότε ο υπολογιστής αναλαμβάνει να γεμίσει τα εναπομείναντα ελεύθερα τετράγωνα με το χρώμα του άλλου και να κάνει την τελική καταμέτρηση, ανακηρύσσοντας το νικητή. Το παιχνίδι φαίνεται αρκετά απλό, και είναι. Ακόμα και οι γενικές επιλογές που έχει ο χρήστης χαρακτηρίζονται από λιτότητα. Ετσι, το μόνο που μπορεί κάποιος να αλλάξει είναι η πίστα του παιχνιδιού (5 δεδομένες, μία επιλογή για τυχαία, και δύο custom) και, ενδεχομένως, να δημιουργήσει καινούριες, κάτι που φαίνεται ότι υφίσταται μόνο στη registered έκδοση του παιχνιδιού. Ακόμη, μπορείτε να θέσετε εκτός λειτουργίας ή όχι τη μουσική και τα ηχητικά εφέ.

Ενα παράπονο που έχω από τους προγραμματιστές των παιχνιδιών του είδους είναι η μη παροχή δυνατότητας συμμετοχής στο παιχνίδι δεύτερου human player. Δυστυχώς, το DOMINATE δεν συγκαταλέγεται στις εξαιρέσεις. Αλλά, εκτός από αυτό, δεν βρίσκω τι παραπάνω θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος από ένα τέτοιο παιχνίδι... Αντε, είδατε; φροντίζουμε και για τη μακροζωία του joystick σας! ■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
IMPERIAL

Ιδέα, Σχεδιασμός, Προγραμματισμός: Παπαγγελής Σάκης. Αυτές είναι οι λέξεις που εμφανίζονται κάτω από το περήφανο λογότυπο (λίγο τραβηγμένο το όνομα ρε Σάκη, δε νομίζεις;). Το IMPERIAL δεν θα μπορούσε να αντικαταστήσει ρουτίνες όπως το Norton Viewer, όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά γιατί αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα του δημοφιλέστατου Norton Commander. Αλλά, αδιαμφισβήτητα δείχνει τις δυνατότητες του συγκεκριμένου, και κατά προέκταση του αφανούς Ελληνα, προγραμματιστή. Γιατί να μη βρεθούμε δηλαδή κάποτε ενώπιον ενός Papagelis Commander (οι κακόβουλοι ας μην ψάχνουν για ίχνη ειρωνείας μεταξύ των γραμμών αυτών). Το πρόγραμμα χαρακτηρίζεται από άφθονη ευχρηστία και, για οποιεσδήποτε απορίες δεν καταφέρει να σας λύσει το Help του προγράμματος, μπορείτε να ανατρέξετε στο περιεκτικότατο και σαφές imperial.txt.

Αξιος!

(Ποιος ήταν που έλεγε ότι δεν δημοσιεύουμε Utilities;)

HINTS & TIPS

Οπως σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e -mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα με την τρίτη και τελευταία συνέχεια με tips για το Tornado. Ελπίζουμε μετά από όλα αυτά να τα καταφέρετε καλύτερα στο δύσκολο αυτό εξομοιωτή.

TORNADO

Αυτόματη ώθηση

Η χρησιμοποίηση της αυτόματης ώθησης είναι μια διαδεδομένη τεχνική για να διατηρείς το ωράριο του δρομολογίου. Ωστόσο, το σύστημα αυτό έχει το μειονέκτημα ότι η συνεχής αυξομείωση της ώθησης προκαλεί μεγάλη κατανάλωση καυσίμων. Μία εναλλακτική λύση είναι να πετάτε στο μεγαλύτερο μέρος του ταξιδιού με 100% ώθηση. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα είστε ακριβής στο ωράριο του δρομολογίου σε κάθε waypoint και ότι η ταχύτητα θα αυξομειώνετε καθώς περνάτε πάνω από λόφους, αλλά η κατανάλωση καυσίμων θα είναι λογική. Αλλωστε, το να τηρείς πιστά το ωράριο του δρομολογίου είναι χρήσιμο μόνο σε πολλαπλές αποστολές αεροσκαφών.

Απογείωση με βαρύ οπλισμό

Οπως θα έχετε διαπιστώσει, στο Tornado ορισμένες φορές είναι δύσκολη ακόμα και η απογείωση. Οταν λοιπόν έχει βαρύ οπλισμό βάλτε τα Flaps στο full. Βάλτε μέγιστη ώθηση και απογειωθείτε όσο το δυνατό γρηγορότερα. Διατηρήστε τη γωνία ανύψωσης σε μικρή κλίμακα. Αυτό θα σας βοηθήσει να έχετε τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα και θα σας διατηρήσει στο εμπρός μέρος του σχηματισμού.

"Παράδοση" φορτίου

Προτού ξεκινήσετε το manual χειρισμό του αεροσκάφους για την "παράδοση", αποσυνδέστε τον αυτόματο πιλότο. Αφού απελευθερώσετε τα όπλα, γυρίστε αμέσως προς το επόμενο waypoint προτού επανεπιλέξετε τον αυτόματο πιλότο. Αυτό θα περιορίσει στο ελάχιστο την έκθεσή σας στα αντίπαλα πυρά.

Προσγείωση με AutoThrottle

Εάν πλησιάζετε προς το αεροδρόμιο χρησιμοποιώντας το Auto-throttle, θα διαπιστώσετε ότι πέφτουν οι στροφές του κινητήρα για να μειωθεί η ταχύτητα. Για να αποφύγετε αυτό το φαινόμενο, χρησιμοποιήστε τα Airbrakes ώστε να μειώσετε την ταχύτητά σας.

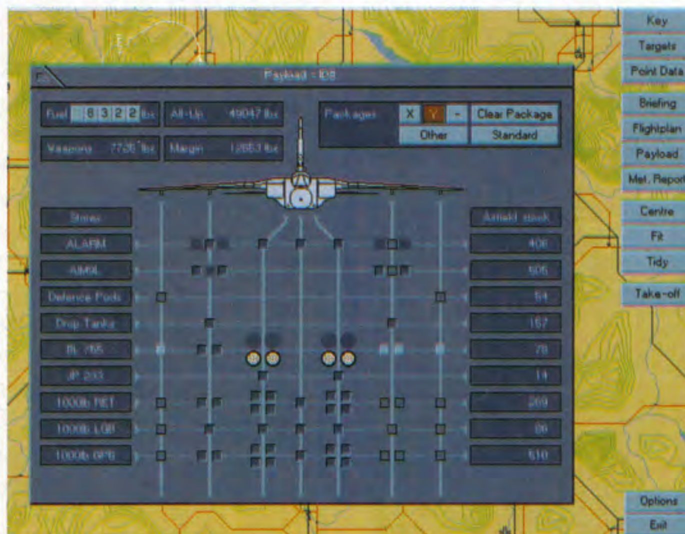
Κλειστή αερομαχία με το ADV Tornado

Από τα τρία αντίπαλα αεροσκάφη το SU-27 Flanker και το Mig-29 Fulcrum θεωρούνται κορυφαία σε θέματα επιδόσεων, αλλά έχουν περίπου την ίδια ευελιξία με το Tornado.

Αντίθετα, το Mig-31 Foxbat έχει καλύτερη ευελιξία, αλλά δεν τα καταφέρνει το ίδιο καλά στην ταχύτητα και στη γρήγορη αναρρίχηση.

Μπορεί να καταφέρετε να νικήσετε το Mig-31 χρησιμοποιώντας στάνταρ τεχνικές αλλά δεν θα είναι εύκολο. Τα άλλα δύο είναι σχεδόν ακατάρριπτα σε κλειστή αερομαχία, αφού σε αυτήν την περίπτωση τα πολεμάτε σε συνθήκες υπεροχής τους. Ωστόσο, υπάρχει τρόπος να τα αντιμετωπίσετε. Αν βρίσκονται μέσα στο βεληνεκές σας, θα επιταχύνουν αμέσως ώστε να σας πλησιάσουν.

Ποτέ δεν πετάνε με μικρή ταχύτητα διότι δεν μπορούν να κοντρολάρουν το ίδιο καλά το αεροσκάφος. Ετσι, εάν σας πλησιάσουν πολύ, προσπαθήστε να μειώσετε την ταχύτητα στη μικρότερη δυνατή. Σε μία κατάλληλη στιγμή, ενώ προσπαθούν να σας καταδιώξουν, με τη μείωση της ταχύτητας τους αναγκάζετε να σας προσπεράσουν έτσι ώστε να σας δώσουν καλό στόχο για ένα sidewinder.



THE LOST VIKINGS

Αν το tip με την άπειρη ενέργεια που μας δίνει ο αναγνώστης μας δεν σας βοηθήσει, ακολουθούν και μερικές άλλες χρήσιμες συμβουλές.

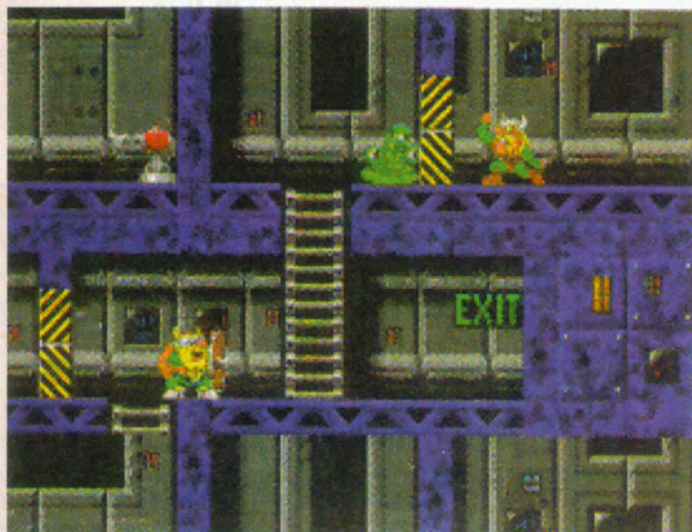
Εάν αυτό είναι δυνατό, πάντα να κινείτε πρώτα τον Olaf. Εχει την ικανότητα να μπλοκάρει οτιδήποτε κινείται απειλητικά προς εσάς. Μετά, κινήστε τον Baleog και τελικά τον Eric.

Οι ασημένιες μπότες προκαλούν το φαινόμενο να κολλούν το χρήστη τους στο έδαφος, γι' αυτό καλό είναι να τις αποφεύγετε.

Το κίτρινο Block καταστρέφει όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στην οθόνη.

Τα κομμάτια φρούτων σας δίνουν ένα βαθμό ζωής.

Εάν βρείτε κάποια Silver ή Bronze ασπίδα, τότε παίρνετε όλους τους βαθμούς ζωής πίσω ενώ παίρνετε και μία έξτρα life.



Ενα φλεγόμενο βέλος από τον Baleog καταστρέφει όλους τους εχθρούς που θα βρεθούν στην πορεία του.

DUNE 2

Ενα από τα καλύτερα strategy, που έχουν κυκλοφορήσει, είναι το Dune 2. Στις τελευταίες όμως πίστες έχετε το πρόβλημα ότι δεν μπορείτε να έχετε πάνω από 25 μονάδες. Για να ξεπεράσετε αυτό το όριο βρείτε το αρχείο scenario.pak και κάντε το edit. Σε ένα σημείο υπάρχουν οι γραμμές:

Brain=Human,
Maxunit=25,
Credit=1500

Στο Maxunit βάλτε 99 για να μπορείτε να έχετε τόσες μονάδες ταυτόχρονα.

PGA TOUR GOLF

Εάν θέλετε να κερδίζετε τον αντίπαλό σας σε αυτό το αρκετά καλό golf simulation, πατήστε F7 και μετά F8. Ετσι ο αντίπαλος δεν θα μπορεί να ρίξει μπαλιές μακρύτερα από τα 40 πόδια. ■



TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο Ιωάννης Κανάκης, από τη Λάρισα, μας έστειλε μια σειρά από ενδιαφέροντα tips και κωδικούς για πολλά παιχνίδια.

LOST VIKINGS

Για να έχετε άπειρη ενέργεια και στους τρεις Vikings ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία.

Αντιγράψτε το αρχείο Vikings.exe σε Vikings.tmp

Στη συνέχεια,

```
Debug
- N VIKINGS.TMP
- L
- E 1E38 B8 06 00 A3 AD 15
- E 1E6B B8 06 00 A3 AF 15
- E 1E9E B8 06 00 A3 B1 15
- W
- Q
```

Μετά κάντε copy το Vikings.tmp στο Vikings.exe και τρέξτε το πρόγραμμα.

COMMANDER KEEN 1,2,3 της APOGEE

Κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα G, O, D, μπορείτε στο χάρτη να περνάτε μέσα από τοίχους, μέσα από τους εχθρούς, και με το stick μπορείτε να πηδάτε ψηλότερα.

MAGIC POCKETS

Μερικοί κωδικοί του παιχνιδιού:

WORLD 1 - CAVES
1 1053
2 3425
3 8282
4 4476
5 7766

WORLD 2 - JUNGLE
7 5284
8 4757
9 2818
10 1960
11 6331

WORLD 3 - LAKES
12 3505
13 0692
14 1786
15 9877
16 7962
17 4125
18 2219

WORLD 4 - MOUNTAINS
19 8498
20 4370
21 3541
22 2823
23 1286
24 6067

RISKY WOODS

Το RISKY WOODS είναι ένα αρκετά καλό αλλά δύσκολο arcade παιχνίδι. Ετσι, ο φίλος της στήλης, Θοδωρής Σεϊτανίδης, μας έστειλε ένα χρήσιμο tip.

Πατάμε με τη σειρά όλα τα πλήκτρα από το TAB έως το]. Μετά από αυτό μπορούμε με το F1 να γεμίζουμε ζωές, με το F2 χρήμα, με το F3 χρόνο και με το F4 να αλλάζουμε πίστα. Μετά από αυτό πιστεύουμε ότι θα το τελειώσετε σύντομα.

COMANCHE CD

CPU :	386 sx
RAM :	4 MB RAM
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ :	Sblaster
HD :	1 MB + CD ROM
ΠΑΙΚΤΗΣ :	1



Η ευρεία χρησιμοποίηση του CD στα παιχνίδια για PCs έδωσε τη δυνατότητα στους κατασκευαστές όχι απλώς να παρουσιάσουν ακόμα καλύτερα παιχνίδια αλλά και να βελτιώσουν τα ήδη υπάρχοντα. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκει και το Comanche CD. Πρόκειται για το γνωστό εξομοιωτή ελικοπτέρου, από τη Nova Logic. Από τις πρώτες μέρες της κυκλοφορίας του έκανε ιδιαίτερη αίσθηση, κυρίως λόγω των πάρα πολύ καλών γραφικών του και του, επίσης πολύ καλού, ήχου. Είχε όμως ένα σημαντικό μειονέκτημα και αυτό ήταν το gameplay. Υπήρχαν 10 εκπαιδευτικές και 10 κανονικές αποστολές από τις οποίες οι περισσότερες ήταν πολύ εύκολες και τελείωναν μέσα σε λίγα λεπτά. Ετσι, παρά τα πολλά διεθνή βραβεία που έλαβε το παιχνίδι για τα γραφικά του, παρέμεναν οι αρνητικές κριτικές για το gameplay. Σε σύντομο χρονικό διάστημα κυκλοφόρησε το πρώτο data disk (Mission Disk #1) το οποίο, κυρίως, περιείχε πολύ περισσότερες αποστολές (30). Πρόσφατα κυκλοφόρησε και το δεύτερο data disk (Comanche Over the Edge), το οποίο περιείχε επίσης πολλές αποστολές αλλά είχε βελτιώσει παράλληλα και τα graphics του παιχνιδιού. Ετσι υπάρχουν αποστολές με χιόνι, νέους αντιπάλους εδάφους και αέρος και άλλα. Αν, όμως, θέλετε όλα τα παραπάνω συγκεντρωμένα και έχετε και ένα CD-ROM, μπορείτε να προμηθευτείτε το Comanche CD. Κυκλοφόρησε πρόσφατα και περιέχει το αρχικό Comanche: Maximum Overkill και τα δύο data disks. Ετσι, έχουμε ολοκληρωμένο το παιχνίδι, το οποίο περιέχει, πλέον, 100 αποστολές, καθώς υπάρχουν και νέες, οι οποίες δεν έχουν ξαναπαρουσιαστεί και υπάρχουν μόνο στην έκδοση CD. Το πρώτο θετικό που είδαμε αφορά στην επιλογή των αποστολών. Οπως ίσως θα θυμάστε, στις κανονικές αποστολές του Comanche: Maximum Overkill έπρεπε να εκτελέσουμε επιτυχώς ένα συγκεκριμένο αριθμό αποστολών για να συνεχίσουμε με τις επόμενες. Στα νέα campaigns ευτυχώς δεν συμβαίνει το ίδιο. Από τις δέκα αποστολές, οι οποίες υπάρχουν στο καθένα από αυτά, οι εννιά μπορούν να παιχτούν με οποιαδήποτε σειρά και μόνο η τελευταία είναι επιλέξιμη μετά την ολοκλήρωση των υπόλοιπων.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απαραίτητο σε όσους δεν έχουν αποκτήσει το αρχικό Comanche: Maximum Overkill.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	85

86%

Φυσικά, αυτή είναι η πιο δύσκολη από όλες και συνήθως χρειάζεστε όσο χρόνο χρειαστήκατε για όλες τις άλλες μαζί για να την ολοκληρώσετε. Στα νέα campaigns θα έχετε την ευκαιρία να δείτε και τα νέα βελτιωμένα γραφικά. Πραγματικά, στα γραφικά εδάφους το Comanche δεν έχει ανταγωνιστή. Εκτός από τα λιβάδια και τα βουνά της αρχικής έκδοσης, καθώς και τις νυχτερινές αποστολές, τώρα υπάρχουν όλων των ειδών οι κλιματολογικές συνθήκες (συννεφιά, χιόνι), όπως επίσης και όλα τα πιθανά τοπία (χαράδρες, ποτάμια, λίμνες, έρημοι). Η αίσθηση είναι σαφώς καλύτερη από οποιονδήποτε άλλο εξομοιωτή ελικοπτέρου και από πάρα πολλά flight simulations. Στον τομέα του ήχου έχουν γίνει κάποιες βελτιώσεις, οι οποίες εντοπίζονται κυρίως στην ωραία μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια της αποστολής, καθώς και στο αρκετά καθαρό speech. Θετικό είναι το ότι υπάρχουν πάρα πολλές αποστολές από τις οποίες οι περισσότερες είναι αρκετά δύσκολες. Γενικά, το Comanche CD είναι μία πολύ καλή αγορά, ιδίως εάν δεν έχετε το αρχικό ή έστω κάποιο data disk. Βέβαια, θα μπορούσε να είναι ακόμα καλύτερο στην έκδοση του CD, μια και καταλαμβάνει, σε αυτό, μόνο 20 Mbytes από τα 600 και άνω που θα μπορούσε. Μάλλον, όμως, οι νέες καινοτομίες της εταιρίας θα εμφανιστούν στα επόμενα simulations που θα κυκλοφορήσει.

του Αργύρη Γιαγιά

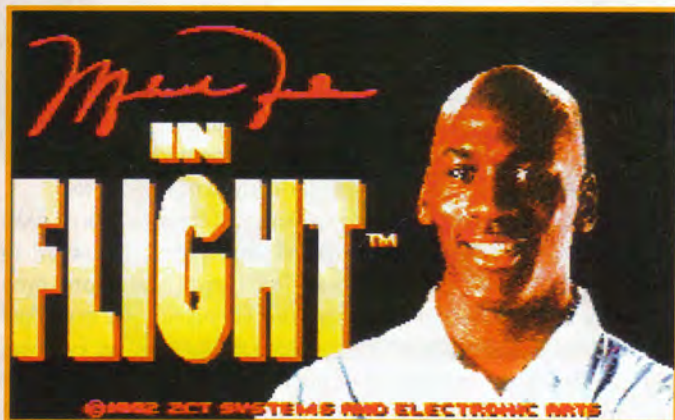


PC GAMES

REVIEW

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

CPU :	386
RAM :	2 MB
ΚΑΡΤΑ :	SVGA
ΗΧΟΣ :	Sblaster
HD :	1.2 MB
ΠΑΙΚΤΗΣ :	1



Τα τελευταία χρόνια, το basket αποτελεί το εθνικό μας άθλημα, όπως υποστηρίζουν οι περισσότεροι. Ωστόσο στην Αμερική, παρ' ότι είναι αρκετά δημοφιλές, δεν αποτελεί το πρώτο σε δημοτικότητα άθλημα. Αυτό όμως δεν αποθάρρυνε την Electronic Arts από το να δημιουργήσει ένα νέο αθλητικό παιχνίδι με θέμα το basket. Οταν μάλιστα χρησιμοποιεί το όνομα του διάσημου Michael Jordan στον τίτλο του παιχνιδιού, είναι σίγουρο ότι θα έχει... παιχνίδι! Ομως στο Michael Jordan in Flight, ο φίλος μας Michael δεν περιορίζεται μόνο στην υπογραφή του στην εισαγωγική οθόνη. Με τη δική του βοήθεια έχει δημιουργηθεί το παιχνίδι και έχουν κινηματογραφηθεί οι κινήσεις του, προκειμένου να αποτυπωθούν στο παιχνίδι.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Διεξάγεται ένα τουρνουά από 8 ομάδες τριών παικτών, οι οποίες παίζουν το λεγόμενο "μονό". Στην ομάδα σας ανήκει ο Michael Jordan, τον οποίο χειρίζεστε, ενώ μπορείτε να επιλέξετε άλλους τρεις παίκτες (ένας αναπληρωματικός). Το παιχνίδι διαθέτει τα πάντα: πάσες, τρίποντα, καρφώματα, "τάπες", κλεψίματα κ.ά. Ολα αυτά όμως πραγματοποιούνται σε ένα γήπεδο, το οποίο φαίνεται υπό διαφορετική γωνία σε σχέση με ανάλογα παιχνίδια. Ετσι, η βασική κάμερα ακολουθεί συνεχώς το Michael, αλλά η απόσταση λήψης είναι μεταβαλλόμενη. Οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να έχουμε replay της προηγούμενης φάσης, όπου οι επιλογές μας πλέον είναι πολύ περισσότερες. Υπάρχουν τέσσερις κάμερες, τις οποίες μπορούμε να αλλάξουμε κατά τη διάρκεια της φάσης, δημιουργώντας εντυπωσιακά φιλμάκια που μπορούν να σωθούν στο δίσκο. Οπως ήδη αναφέραμε, οι κινήσεις του Jordan έχουν κινηματογραφηθεί, με αποτέλεσμα να είναι πολύ φυσικές. Για να υπάρχει όμως καλή ποιότητα, το παιχνίδι λειτουργεί σε υψηλή ανάλυση και παρ' ότι τα sprites των παικτών είναι αρκετά μεγάλα, τις περισσότερες φορές κινούνται γρήγορα. Γενικά, το παιχνίδι έχει μια δική του, ιδιαίτερη, αίσθηση στον τομέα των τρισδιάστατων, την οποία δεν έχετε ξανασυναντήσει σε αντίστοιχο παιχνίδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αξιόλογο basket παιχνίδι, υπογραμμένο από τον κορυφαίο αθλητή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	80

82%

Σε αυτό συμβάλλουν άλλωστε και οι παρεμβάσεις του Michael. Επειτα από κάθε επιτυχημένη ή αποτυχημένη προσπάθεια, ο Michael μάς επιδοκιμάζει ή αποδοκιμάζει αντίστοιχα. Μερικές φορές μάλιστα, εμφανίζεται ο ίδιος, προκειμένου να μας πει τα σχόλιά του πρόσωπο με πρόσωπο. Τέλος, θα ακούσετε και ειδικά σχόλια, όπως EXSCUSE ME σε τάπα ή WELCOME TO THE BIG LEAGUE σε κλέψιμο μπάλας, που συμβάλλουν στην πολύ καλή ατμόσφαιρα.

Αυτό που δεν βρίσκεται στο καλύτερο επίπεδο είναι το gameplay. Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εύκολο, ιδίως εάν παίζετε στο Pro ή το College επίπεδο. Υπάρχει όμως και το Street Ball επίπεδο για... πιο σκληρές άμυνες. Μία επίσης σημαντική έλλειψη είναι η δυνατότητα για 2-players' επιλογή. Ωστόσο, είναι ίσως το καλύτερο basket-simulation, μια και οτιδήποτε αντίστοιχο είναι κάτω του μετρίου. Ισως το μόνο basket-game που πράγματι αξίζει να αποκτήσετε.

του Αργύρη Γιαγιά



PC GAMES

REVIEW

NFL FOOTBALL

CPU :	386 και άνω
RAM :	2 MB RAM
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ :	Sblaster
HD :	7 MB HD
ΠΑΙΚΤΕΣ :	1-2



Οι τακτικοί αναγνώστες μας και ιδίως του PC Games θα διάβασαν στα PC games News του περασμένου τεύχους τις πληροφορίες που είχαμε σχετικά με το νέο Athletic Simulation της Microprose. Αναφερόμασταν στο NFL Football, το οποίο μετά από λίγο καιρό είχαμε στα χέρια μας στην τελική του έκδοση. Οσοι όμως δεν έχετε διαβάσει τα News του περασμένου μήνα, μάλλον θα ξεγελαστείτε από το όνομα. Οχι, η Microprose δεν κυκλοφόρησε τον ανταγωνιστή του Sensible Soccer ή του Goal. Απλώς, οι Αμερικανοί με τον όρο football εννοούν το αμερικάνικο ποδόσφαιρο (παρόμοιο με το ράγκμπι) και αυτό ακριβώς είναι το θέμα του παιχνιδιού.

Πρόκειται βέβαια για ένα άθλημα εντελώς άγνωστο στη χώρα μας, όμως κάθε νέα κυκλοφορία της Microprose έχει σίγουρα ενδιαφέρον και γι' αυτό αποφασίσαμε να δούμε το παιχνίδι από πιο κοντά.

Ξεκινώντας το παιχνίδι υπάρχει μια μικρή λιτή εισαγωγή, η οποία σίγουρα δεν αντικατοπτρίζει την ποιότητα του παιχνιδιού. Μη γνωρίζοντας και πολλά από αμερικάνικο ποδόσφαιρο επιλέγουμε Play Football. Από εδώ μπορούμε να ξεκινήσουμε ένα "φιλικό" παιχνίδι χωρίς να μπούμε στις διαδικασίες συνεχόμενων αγώνων του πρωταθλήματος. Σε μία δεύτερη οθόνη θα δούμε όλα τα στοιχεία που αφορούν στον αγώνα. Πόσοι παίκτες παίζουν (1 ή 2), ποιες ομάδες, τη διάρκεια του αγώνα και την ποιότητα των γραφικών και του ήχου.

Το σημαντικότερο όμως είναι ότι μπορούμε να ορίσουμε τον τρόπο παιχνιδιού μας. Κάτι απαραίτητο, μια και στο NFL Football μπορούμε να έχουμε το ρόλο του προπονητή της ομάδας αλλά και ενός παίκτη. Για να γίνει δυνατό όμως το δεύτερο θα πρέπει υποχρεωτικά να διαθέτουμε ποντίκι ή joystick. Επίσης, μπορούμε να ορίσουμε και το όνομα του φιλμ στο οποίο θα κινηματογραφηθούν και θα αποθηκευτούν οι σπουδαιότερες φάσεις του αγώνα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλό sim περιορισμένου όμως ενδιαφέροντος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	70

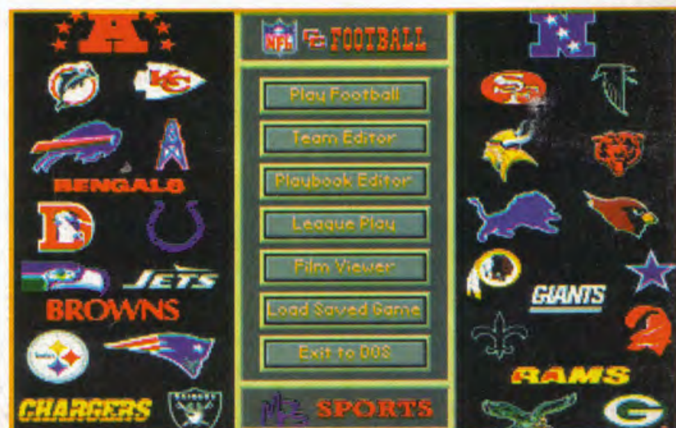
85%

Περνώντας στο παιχνίδι, παρόλο που τα συστήματα τα οποία υπάρχουν για να επιλέξουμε (και είναι πάρα πολλά) είναι άγνωστα προς εμάς, τα πηγαίνουμε αρκετά καλά και καταφέρνουμε ένα - δύο touchdowns. Εάν χειρίζεστε και παίκτη, η αίσθηση είναι ακόμα καλύτερη, αφού θα πρέπει να τρέχετε και να αποφεύγετε τα σκληρά μαρκαρίσματα των αντιπάλων. Κάθε φορά που πρέπει να επέμβει ο διαιτητής, εμφανίζεται σε ένα ειδικό παράθυρο και ένα video φιλμάκι δείχνει τις κινήσεις του.

Εκτός όμως από τα καλά γραφικά του, τα οποία υπάρχουν και σε άλλα σημεία του αγώνα (με μόνο μειονέκτημα τα μικρά sprites των παικτών), το πιο εθιστικό σημείο του παιχνιδιού είναι ο ήχος. Σε κάρτα ήχου SoundBlaster οι κραυγές από τα χτυπήματα των παικτών και οι αριθμοί των συστημάτων που φωνάζει ο αρχηγός είναι πολύ ρεαλιστικά. Εν συντομία να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι διαθέτει edit για όλες τις ομάδες, όλους τους παίκτες, όλα τα συστήματα επίθεσης και άμυνας και άλλων τακτικών. Επίσης, παντού υπάρχει replay φάσεων τα οποία μπορούν και να αποθηκευτούν σε αρχεία.

Σε γενικές γραμμές είναι ένα πολύ καλό Simulation του αμερικάνικου ποδοσφαίρου που δύσκολα όμως θα συγκινήσει τους Ελληνες παίκτες, κυρίως λόγω του θέματός του.

του Αργύρη Γιαγιά



AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...
Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...
...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**
Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.
Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**
Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.
Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.
Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.................................... ΟΝΟΜΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:..........

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.



COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:....................